

ENTREVISTA AL CREADOR DE DINO CRISIS EN JAPON

SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

Nº 88. AGOSTO 1999. 450 PTAS. 2,70 EUROS



**NOVEDADES
EN 64 Y 32 BITS**

SILENT HILL

F1 WORLD GRAND PRIX 2

OMEGA BOOST

CAPCOM GENERATIONS

CONCURSOS
GAME BOY COLOR
DRIVER
CAPCOM
GENERATIONS

50 NUEVOS
JUEGOS
COMENTADOS

LISTA
DE EXITOS
DE LOS

60
MEJORES
JUEGOS

**REZA LO
QUE SEPAS**

QUAKE II

**LA SECUELA DEL JUEGO MAS SALVAJE DE LA
HISTORIA ARRASARA EN PSX Y NINTENDO 64**



**DREAMCAST YA ESTA
AQUI** ●

Primeras imágenes
de la consola, todos los juegos y
periféricos que llegarán a España.

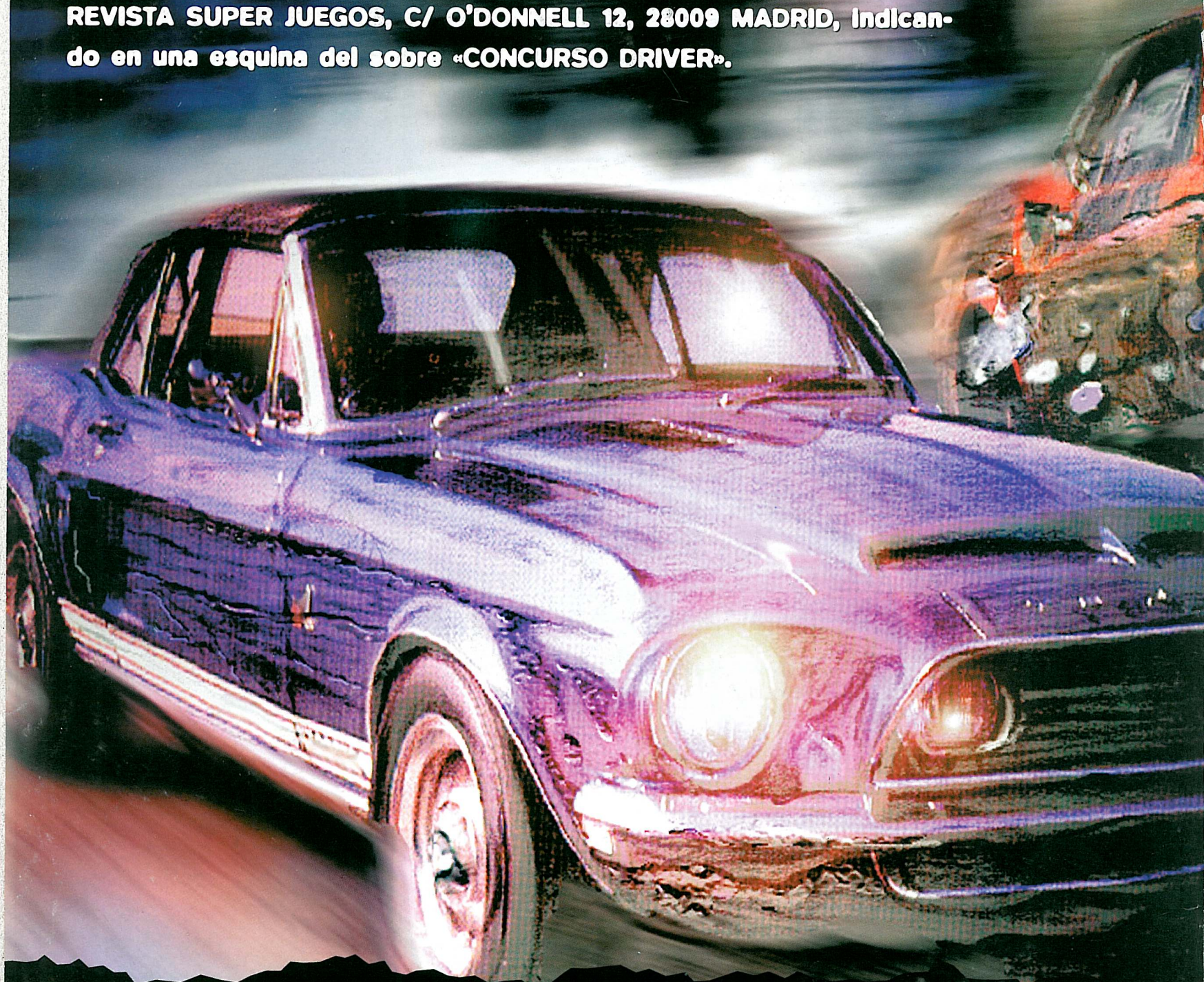


REGALO
SUPER
TRUCOS

UN LIBRO DE
64 PAGINAS
CON LOS
MEJORES
TRUCOS
Y PISTAS



Para entrar en este sorteo organizado por GTI, VIRGIN y SUPER JUEGOS, sólo tienes que rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de Septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO DRIVER».



sorteamos 40 lotes de un juego, una camiseta

driver driver

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro sitio web. GT Interactive, Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT y el logo de GT son marcas registradas de GT Interactive Software Corp. El



CONCURSO

CONCURSO DRIVER

NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.: TEL.: EDAD:

y un pack de coches en miniatura

Driver driver

En portada

PLAYSTATION nos demuestra por momentos que su *hardware* está muy por encima de lo que en su día llegamos a pensar. Es cierto que la consola de SONY se encuentra hoy en los lugares más bajos del mercado en cuanto a capacidad técnica, pero no es menos cierto que sus programadores están explotando al máximo esas limitaciones. Juegos como *QUAKE II* vienen a demostrar que la vida de una consola puede llegar a ser mucho más prolongada de lo inicialmente proyectado, con juegos que, además de divertidos, resultan espectaculares a nivel técnico. *QUAKE II*, por cierto, también es analizado en este número en su versión para *NINTENDO 64*, en lo que sin duda es uno de los títulos llamados a lograr un notable éxito en la inminente campaña navideña. Con el precedente de los ordenadores, es lo más lógico.

Super nuevo

24 MISSION IMPOSSIBLE

La gente de X-AMPLE ha conseguido convertir el éxito de *NINTENDO 64* a *PLAYSTATION*, mejorando si cabe el original.

40 MARIO GOLF

La magia de las mascotas de *NINTENDO* unida a una jugabilidad legendaria aportada por los creadores de *EVERYBODY'S GOLF*.

42 RIVAL SCHOOLS 2

Doc, nuestro experto en juegos de lucha y escaqueos laborales, da buena cuenta de la segunda parte del juego de institutos.

44 SHUTOKOU BATTLE

Anticipa lo que puede ser el look gráfico de los futuros juegos de coches. *DREAMCAST* a doscientos por hora.

46 KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

Versión para *DREAMCAST* de KOF 98, cuya principal aportación son unos fantásticos escenarios en 3D.



48 DENSYA DE GO! 2

A *THE ELF* le das un sombrerito, un pito, una banderita y este juego de trenes, y ya no te molesta en todo el mes.

50 KONAMI 80's

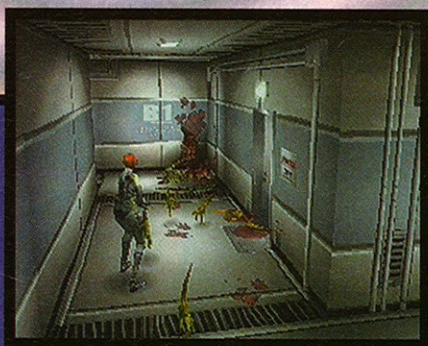
Los 80 no son nuestros, sino de KONAMI. Una compilación magnífica con los mejores juegos de aquella época.

60 QUAKE II

Mientras *QUAKE III* deambula y maravilla por *Internet*, nosotros empezamos a alucinar con su segunda parte en *PLAYSTATION*.

sumario

nº 88



18 DINO CRISIS

R. DREAMER se fue con *VIRGIN* a Japón para traernos toda la información de *DINO CRISIS*, uno de los grandes del año.



36 METAL GEAR SOLID INTEGRAL

Después del revuelo que ha supuesto la entrega de *MGS*, en Japón disfrutaron ya con una versión que incluye un disco de misiones.

Secciones

14 Dreamcast

Cuando queda apenas mes y pico para que salga al mercado, te ofrecemos un reportaje en el que podrás saber cuál es el aspecto que tendrá la bomba de SEGA en nuestro mercado, así como sus primeros juegos.

8 NOTICIAS

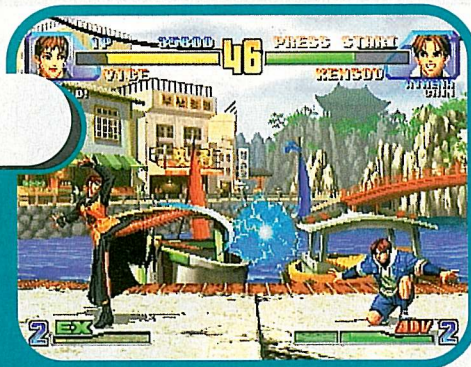
114 RPG: NUEVA GENERACION

118 MANGA ZONE

122 SALA DE MAQUINAS

130 LINEA DIRECTA

134 INTERNECIO



A fondo

80 QUAKE II

NINTENDO 64 recibe al que puede considerarse como el mejor shoot 'em-up en perspectiva subjetiva de toda su historia.

86 CAPCOM GENERATIONS

VIRGIN sigue demostrando que es una de las compañías más comprometidas con los usuarios. Esta compilación lo avala.

93 KURUSHI FINAL

El juego de bloques que tanto os gustó el año pasado, ya tiene una segunda parte que añade nuevos alicientes.

94 A-TYPE DX

La gran calidad gráfica y la gran jugabilidad que siempre ha sido inherente a la saga de IREM, en el mejor shooter para GBC.

96 BOMBERMAN

Los fanáticos de toda la vida de la saga recibirán con alborozo y algarabía este juego que bebe de los BOMBERMAN más clásicos.

98 RUGRATS

Un juego que bebe de la serie en la que está inspirado, y que consta de un montón de minijuegos. Lo mejor para los pequeños.

100 RAMPAGE WORLD TOUR

Los fanáticos de la saga RAMPAGE tienen en WORLD TOUR un magnífico motivo para destruir ciudades de todo el mundo.

102 SHADOWGATE 64

Una versión en 3D del clásico SHADOWGATE en la que se conserva la tremenda dificultad y sus ilógicos puzzles.

106 OBELIX

No, no estamos hablando del *morphing* que está sufriendo Tomás Pérez desde que dejó de fumar y dar pellizcos, es el OBELIX de INFOGRAMES para PLAYSTATION.



76 SILENT HILL

No diga KONAMI, diga calidad... No diga miedo, diga SILENT HILL. No recomendado para alérgicos al terror más adictivo.



82 F1 WORLD GRAND PRIX 2

Chip & CE pasará a la historia por tener cada uno de sus ojos vida propia, y por revisar juegos tan buenos como este simulador.



90 OMEGA BOOST

Shoot 'em-up protagonizado por mechas que supone una especie de clase magistral para otras compañías con juegos similares.

SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Redactor Jefe: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín y Roberto Serrano Martín
Colaboradores: Javier Iturriz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefe de Producción: Angel Aranda
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas:
Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña:
Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Ave. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Ave & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

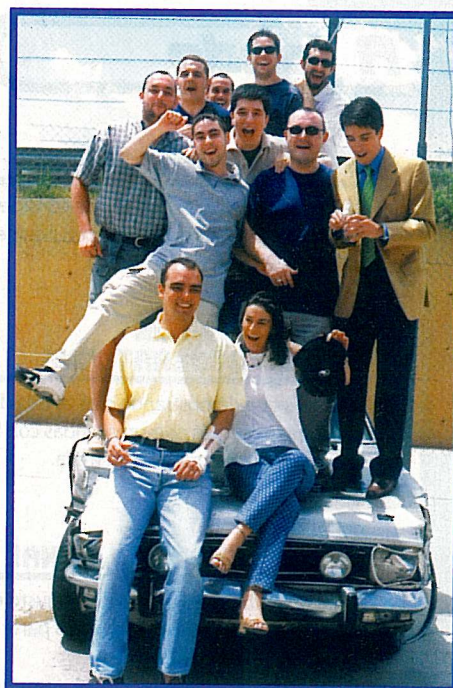
Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV
a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)

Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana
y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V.
y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A.
(capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
450 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

Printed in Spain

press start



Aunque estas fotos ahondarán más en esa injustificada imagen de jueguistas, queremos denunciar desde aquí lo duras y abusivas que pueden llegar a ser algunas jornadas laborales. Mientras en otras publicaciones el reportero cubre el evento y sale pitando hacia la redacción, en **SUPER JUEGOS** nos vemos obligados a comer como bestias en banquetes y a disfrutar como enanos, durante horas, montando en todo tipo de coches y dando vueltas al Jarama. Esto no puede seguir así. Lo de la presentación del DRIVER ha sido la gota que ha colmado el baso. Un trato excelente, bebidas frías, comida rápida (pero de la buena), algunos de los coches más impresionantes de todos los tiempos y hasta papel higiénico en los baños, son cosas que no estamos dispuestos a consentir ni un minuto más. Bastante duro es ya trabajar con juegos todo el día. Tengan piedad.



En estas fotos podéis ver el gran ambiente de trabajo reinante en la presentación de Driver. La gente de VIRGIN se portó, como siempre, de maravilla.



Teresa, Javier, Tito y Concha de VIRGIN nos cuidaron como niños, y eso que alguno de nosotros ronda los 40 años y... los 90 kilos.



las IMPRUDENCIAS

S

E



P

A

G

A

1 Con sabor a los 70. En esta impagable imagen se pueden ver a las tres joyas americanas del motor que dieron aún más lustre a esta presentación.

2 Mustang del 67. Un mito para los amantes de los coches con carácter. Llegó a la fiesta y despertó los mayores aplausos de la concurrencia. Precioso.

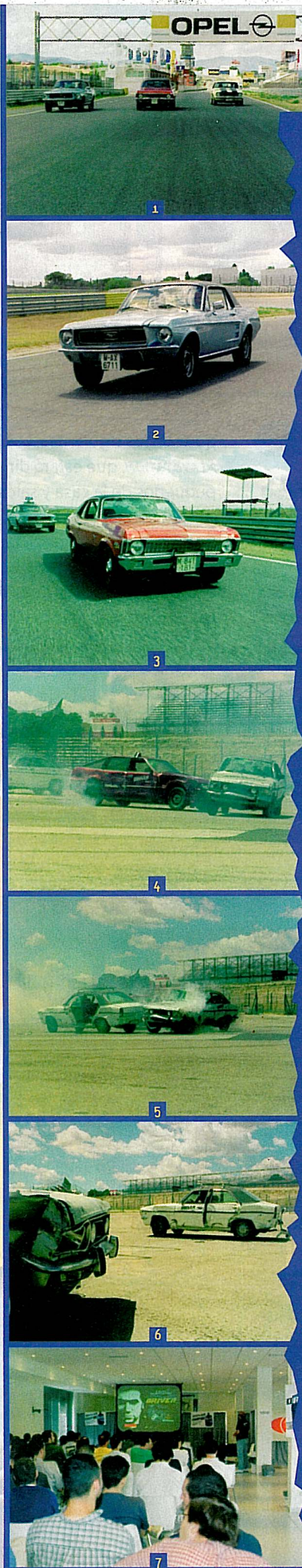
3 Chevy Nova. Aunque algo menos conocido que los otros clásicos americanos, nadie resistió al placer de dar un vuelta en él.

4 Toma Ca-te. Fue uno de los momentos cumbre. Dos Chrysler 180 y un Rover 800 se dedicaron a chocar entre ellos y a hacer todo tipo de burradas. Tras media hora de salvajadas, los tres eran un gran amasijo de hierros.

5 Sin piedad. En esta impresionante exhibición, aquella frase de cojan la matrícula de ese coche cobró un nuevo significado para todos. Cogimos la matrícula, el parachoques, las puertas...

6 Campeon, oé, oé. Los Chrysler 180, a pesar de sus muchos años, fueron los indiscutibles ganadores de la competición de Infracciones al Código. Tras la batalla aún eran capaces de andar.

7 El Acto. Para hacer honor al juego, hasta la presentación de DRIVER fue accidentada. Paco del Puerto perdió su carné al no poder pasar el examen de ingreso.



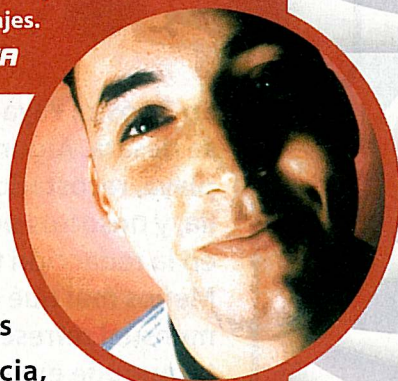
Editorial

Para muchos ésta es una época de recargar las pilas. Sin embargo, Septiembre en el mundo del videojuego es como Enero para otros sectores. Por eso este mes tenéis uno de los números más potentes del año, con juegos salvajes.

MARCOS GARCIA

CADA VEZ MAS Y PEORES

Muchos podrían tacharnos de tener cierta prepotencia, de criticar por criticar, pero vosotros sabéis que no es así. El caso es que últimamente el mercado se está poblando de revistas, revistuchas, que no llegan ni de lejos a los niveles mínimos de rigor. No voy a personalizar ni decir una u otra, ya que creo que sois lo suficientemente competentes como para discernir qué es lo que se ha hecho con ilusión y qué es lo que se hace con el único fin de, durante unos meses, sacar dinero de un mercado en alza sin el mínimo esfuerzo. También os diré que alguna, con medios modestos, sí que se hace por lo menos con ilusión, que aunque luego te guste o no, es lo mínimo que se debe exigir. Y no penséis que me molesta la competencia, al contrario, sin ella nunca habríamos llegado a ser lo que somos, y nunca gozaríamos del prestigio informativo que creo que honestamente nos hemos ganado en estos 7 años y pico de existencia. Y si os sirve de consuelo, en Gran Bretaña, otrora modelo a seguir en cuanto a publicaciones de este tipo, está pasando un fenómeno similar, que no es otro que llenar kioscos de mediocridades. El tiempo pondrá a cada uno en su sitio.



noticias

En Agosto, vaya lata, el calor se desata. Algunos en la playa, recostados en la toalla, y nosotros pobrecitos, en la redacción tostaditos. Menos mal que esta sección mensual refresca el ambiente, aunque en periodo estival el sector se resiente. De todas formas Septiembre se acerca y las compañías preparan su final de temporada, y a buen seguro alguno de sus títulos será el que tanto esperabas.

INFOGRAMES

JUEGAZOS PARA TODAS LAS CONSOLAS

INFOGRAMES sigue siendo una de las compañías que ofrecen más juego. En esta ocasión son cuatro y para diferentes consolas,

que son los siguientes: Los PITUFOS para **PLAYSTATION**, que estará dirigido a los más pequeños de la casa y saldrá en Octubre; MILLENIUM SOLDIER para **DREAMCAST**, que saldrá en Septiembre; UEFA STRIKER también para **DREAMCAST** y para Octubre, y por último, y para el mismo mes, DAFFY DUCK para **GAME BOY COLOR**. Pronto más información sobre ellos.



DISFRUTA TUS MEJORES



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835
© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd.



SONY

COCHES, AERONAVES Y, SOBRE TODO, FUTBOL

Ya conocemos algunas cosas de F1 99, Wipe3Out y THIS IS FOOTBALL, tres de las más firmes propuestas de SONY para este año. El primero seguirá teniendo la licencia **FIA**, incluirá el nuevo circuito de **Kuala Lumpur**, actualizará pilotos y escuderías, y ofrecerá un engine 3D muy evolucionado. El segundo, tercero de la saga, estará en alta resolución incluso para 2 jugadores, rediseñará naves y circuitos e incluirá un montón de efectos gráficos y música de **DJ Sasha**. El tercero ha sido considerado el proyecto más importante de toda la historia de SCEE, con 230 equipos y 20 torneos reales, 15 estadios y muchas más sorpresas.

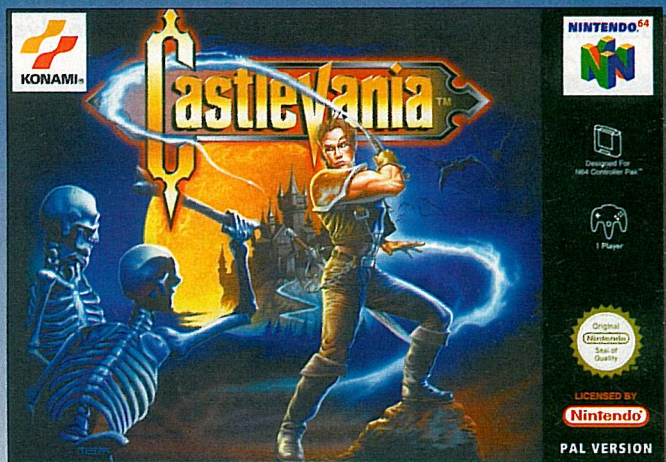
EL NUEVO TOMB RAIDER



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

El 20 y el 21 de Julio la gente de EIDOS hizo la primera presentación en sociedad del enésimo capítulo de la saga TOMB RAIDER. Todo se hizo a través de su página web y en ella, además de contemplar estas pantallas y las correspondientes a la versión **PC**, los internautas pudieron leer una entrevista «virtual» a Lara Croft, otra más real a **Lara Weller** y una pequeña descripción del juego. Por si no tienes conexión a la red, aquí tienes las primeras pantallas de THE LAST REVELATION.

VACACIONES...



... A TOPE

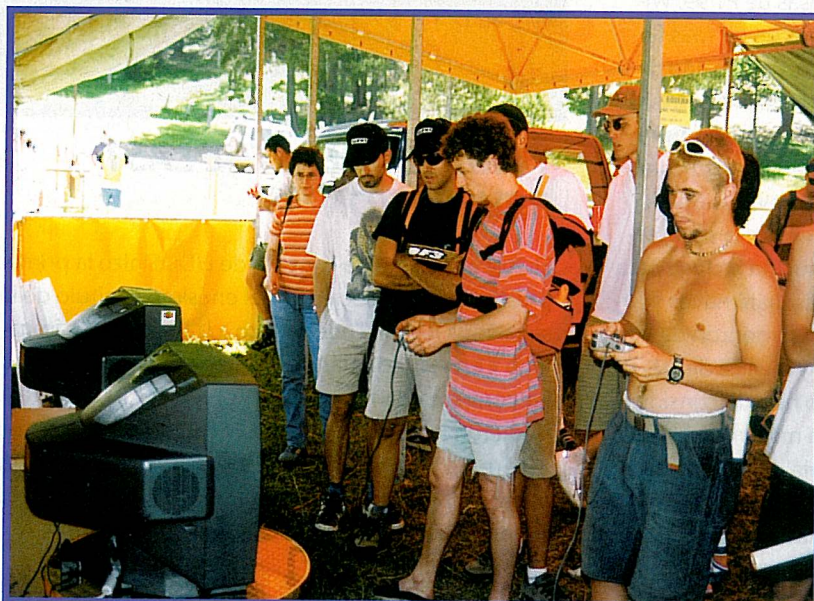


© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.



© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.

PROEINSA



Greg, relaciones públicas de la compañía británica CO-DEMASTERS, enseñó a los aficionados que se acercaron a la carpa GIANT las posibilidades de este juego, que es el primero que se adentra exclusivamente en las competiciones de bicicletas. El evento fue un éxito sin lugar a dudas, que esperamos se repita en próximas ocasiones.



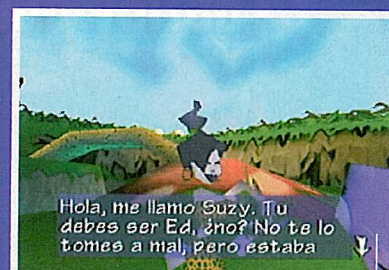
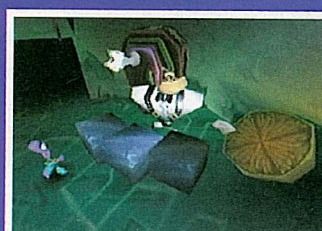
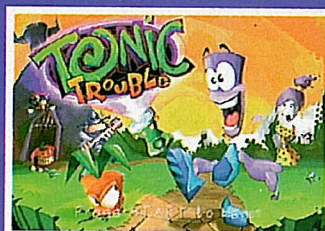
NO FEAR: PRESENTACION EN LA MOLINA

Con motivo de la presentación a la prensa del juego No FEAR DOWN-HILL MOUNTAIN BIKING para **PLAYSTATION**, fuimos invitados a pasar el primer fin de semana del mes de Julio a **Cataluña**, donde que pudimos disfrutar de un montón de actividades de riesgo, como raf-

ting o carreras de Quads, que sirvieron para acercarnos a la atmósfera de acción desenfundada que transpira el juego. Como eje de la presentación, asistimos al **Campeonato de Europa de Down-Hill y Dual-Slalom Mountain Bike**, muy en la línea de lo que ofrece el juego. Unos fantásticos días aderezados por el exquisito trato que en todo momento nos dispensaron **Oscar del Moral y Emilio Alvarez**.

UBI SOFT TONIC TROUBLE

Por fin ya hemos podido ver de verdad y en movimiento a uno de los juegos que más tiempo lleva hablándose de él (la primera vez que vimos algo fue en el **ECTS** de hace tres o cuatro años). Parece que la rumorología ha dejado paso a los hechos, y tenemos entre manos la versión que la gente de UBI SOFT ha preparado para **NINTENDO 64**. Os confirmamos que la salida prevista al mercado será en Septiembre.



Colorido, calidad general y el sentido humor de la casa son las características típicas de este plataformas en 3D con pequeñas salpicaduras de acción, estrategia y aventura.



El 23 de Septiembre
la tierra estará en juego

www.dreamcast-europe.com



Dreamcast™

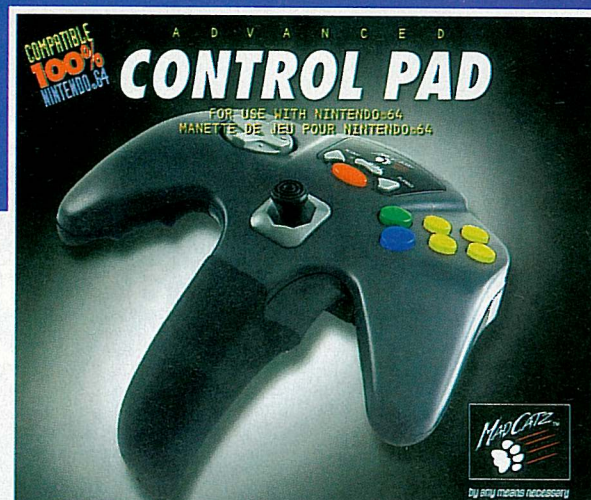
noticias

PROEINSA

PERIFERICOS DE MAD CATZ PARA NINTENDO 64 Y PSX

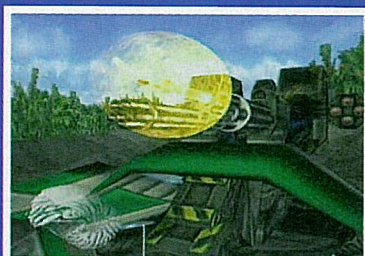
PROEIN ya tiene en las tiendas especializadas tres nuevos periféricos. *Dual Force* es un pad para **PLAYSTATION** completamente compatible con *Dual Shock* y con *Negcon*. El llamado *Pad Avanzado* de **NINTENDO 64** ofrece mayores prestaciones y un diseño más ergonómico que los es-

tándar de **N64**, y es compatible con *RUMBLE PAK* y con las *Memory Pak*. Por último, y especialmente indicado para todos aquellos que quieran liberarse de las ataduras de los cables, también será posible adquirir los *Pad Inalámbricos* para **PLAYSTATION**, que gracias a su tecnología de infrarrojos permite situarlos hasta a 9 metros de la consola, e incluso cambiar de canal o subir y bajar el volumen con toda «chulería».



Con estos pads inalámbricos será posible jugar sin que haya cables que nos molesten. Ideal para todos aquellos que acostumburan a jugar a cierta distancia por poseer televisores de tamaño considerable.

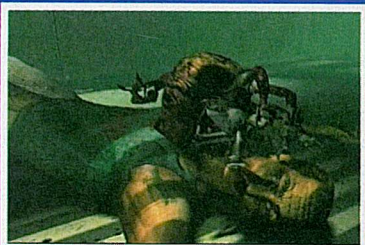
VIRGIN



WAR OF THE WORLDS mezcla estrategia y aventura bajo una ambientación muy del estilo de *LA GUERRA DE LOS MUNDOS* de Orson Welles. Su música es magistral.

VIRGIN HACE SU AGOSTO

Este mes podréis disfrutar de los juegos de **VIRGIN 360°**, *WAR OF THE WORLDS* y *VIRUS IT IS ANYWHERE*. El primero es una especie de *ROAD BLASTERS* pero protagonizado por lanchas futuristas; el segundo es una mezcla de acción y estrategia que está ambientada en una



atmósfera similar a *LA GUERRA DE LOS MUNDOS* de Orson Welles, y el último es una aventura de acción y terror tipo *RESIDENT EVIL*.

ELECTRONIC ARTS

PSX: LA AMENAZA FANTASMA RETRASADO Y RACER CANCELADO DEFINITIVAMENTE

Malas noticias para los amantes de la mejor saga de todos los tiempos. Los dos juegos basados en *LA AMENAZA FANTASMA* han sufrido diferentes contratiempos. El primero de todos ellos, el que sigue la línea argumental de la película, ha sufrido un retraso respecto a la fecha de lanzamiento prevista, y probablemente tendremos que esperar aún un par de meses para poder disfrutarlo. *RACER*, en cambio, ha sido definitivamente cancelado.



No sabemos cuáles han sido las razones, pero el caso es que *RACER* sólo podrá disfrutarse en una **NINTENDO 64**.



NINTENDO

POKEMON ROJO, POKEMON AZUL Y MARIO GOLF

Septiembre será el mes en el que los dos POKEMON para **GAME BOY COLOR**, el rojo y el azul, y **MARIO GOLF** para **NINTENDO 64**, salgan al mercado. Los dos primeros son similares, salvo que los personajes que criamos son diferentes según el color del juego que seleccionemos. El segundo es una compra obligada para todos los amantes del golf, ya que ha sido programado por los mismos que dieron vida al **EVERYBODY'S GOLF** de **PLAYSTATION**. La jugabilidad está garantizada.



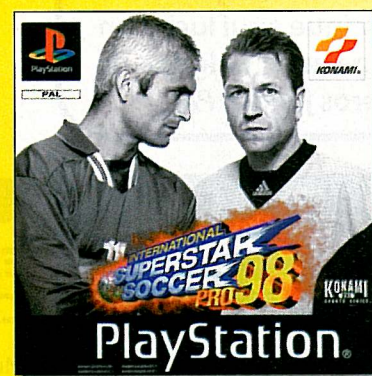
*MARIO GOLF lleva la firma de los genios que nos trajeron esa maravilla de la jugabilidad llamada **EVERYBODY'S GOLF**. Como os podéis imaginar, además de la jugabilidad inherente a sus producciones goza de toda la magia «Made In NINTENDO».*



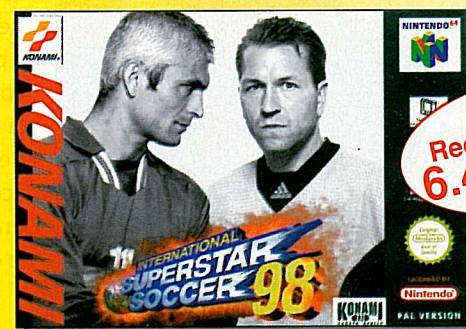
EN FUTBOL LO TIENES CLARO



PVP
Recomendado
5.900 Ptas.



PVP
Recomendado
6.490 Ptas.



PVP
Recomendado
6.490 Ptas.

NO IMPORTA LA CONSOLA QUE TENGAS



C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835
© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co., Ltd.

GAME BOY © ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.

© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.

noticias



A poco más de un mes de la salida de **DREAMCAST** en nuestro país, hemos querido mostraros las primeras imágenes de la consola que comenzará a poblar muchos de los hogares españoles en tan sólo unos días. También, y para que vayáis abriendo vuestro apetito lúdico, os enseñamos todos los accesorios que **SEGA ESPAÑA** lanzará junto a **DREAMCAST** (que aquí lucirá un bonito logo azul) y alguno de sus primeros juegos **PAL**.



DREAMCAST

EL 23 DE SEPTIEMBRE, CADA VEZ MAS CERCA

Muchos de vosotros estaréis ya frente a la hucha-ceredito con el martillo en alto, deseando que llegue el anhelado 23 de septiembre para destrozarlo y salir corriendo a por vuestra **DREAMCAST**. Pues nosotros, como somos unos «listos», ya tenemos en la redacción la versión **PAL** casi definitiva de la consola y datos precisos sobre los accesorios y los primeros juegos que saldrán junto la máquina. La primera consola de 128 bits de la historia de los

videojuegos llegará a nuestro país el 23 de Septiembre, y vendrá acompañada de un mando y el *modem* de 56.6K por un precio aproximado de 39.900 pts. Además, junto con la consola se nos proveerá de conexión gratuita a **Internet**, buzón de correo electrónico y espacio para crear nuestra propia página web gracias al acuerdo creado entre **SEGA** y **BRITISH TELECOM**. El mes que viene, junto a la salida de la consola, os ofrecemos las primeras *previews* de los juegos que **SEGA** pondrá en la calle junto a su impresionante máquina. Algunos de los accesorios que podéis ver aquí han sido denominados tal y como se llaman en **Japón**, ya que aún no se conocen sus nombres definitivos.



VISUAL MEMORY UNIT

Este atractivo y original periférico funciona igual que una *Memory Card*, aunque con la posibilidad de «bajarnos» mini-juegos, tanto de *Internet* como de la mayoría de los juegos en *GD-ROM* para la consola, e ir jugando con ellos allá donde más nos apetezca.



VGA BOX

Con este interesante artilugio tendremos la posibilidad de conectar nuestra **DC** a un monitor **VGA** para visionar del modo más nítido sus gráficos en **HI-RES**. Además de esto, el aparato dispone de una salida para conectar nuestros cascos y otra **RCA**, con vídeo compuesto incluido.



ARCADE STICK

Con este mando y juegos como *VIRTELA FIGHTER 3 TB*, revivirás en tu casa las mismas sensaciones que pudiste percibir en los salones recreativos. El tacto, tanto de los botones como del stick, resulta idéntico al que poseen los controles de los «Megalos», esas recreativas de SEGA de inmensas proporciones con asiento incluido.



MODEM

Este modem de 56.6K, que vendrá incluido en el pack de la consola, permitirá a los usuarios de DREAMCAST navegar por la web, chatear en canales IRC, jugar a través de la red, enviar y recibir e-mail, etc.



LA DREAMCAST OCCIDENTAL

De esta guisa se presenta ante nosotros el modelo que SEGA pondrá a la venta en Europa y EE.UU., cuya principal diferencia es el color de su logo, que ha mutado del suave naranja nipón a un cian más acorde con los gustos occidentales.



TECLADO

Con este teclado, similar al de un PC o un Mac, Internet no se convertirá en una imposible utopía tan sólo manejable con un Control Pad. Con él, el envío de e-mail, el chateo o incluso, la manera en la que tendremos que entrar en cada una de las páginas que pueblan la red, resultará una tarea tan increíblemente sencilla como puede serlo en un PC.



R.WHEEL

Gracias a este magnífico volante podremos experimentar las mismas sensaciones que con las más grandes recreativas de SEGA como *SEGA RALLY 2* o *DAYTONA 2*, que dentro de poco será lanzado en el mercado japonés.

PURU-PURU

Con este artilugio, similar al Rumble Pak de NINTENDO 64, podremos sentir físicamente las disparos, golpes, explosiones y demás sobresaltos que tienen lugar en cada uno de los juegos de DC. Se puede usar simultáneamente junto al VMU.



DREAMCAST GUN

Esta pistola de peculiar diseño será la que nos ayudará a librarnos a tiro limpio de los zombies de *THE HOUSE OF THE DEAD 2* y de los títulos que aún están por llegar. Al igual que el mando normal, la pistola posee un slot para utilizar de modo indiferente tanto la Visual Memory como el Puru-Puru Pack.



CONTROL PAD

Sin duda alguna, el Control Pad de DREAMCAST es el mejor y más completo de cuantos pueblan el mercado lúdico. Esta compuesto por un pad direccional digital, cuatro botones de respuesta también digital, dos botones laterales que transmiten una señal analógica a la consola (especialmente útil para acelerar en juegos de coches) y el más sensible y preciso stick analógico.

noticias

DREAMCAST



SEGA RALLY 2: EL MEJOR JUEGO DE COCHES DE SEGA

Hace algunos años, cuando los salones recreativos eran los únicos santuarios lúdicos disponibles, SEGA sorprendió a propios y extraños con dos recreativas de conducción incomparables a las máqui-

nas del mismo género que habitanaban junto a ellas en los salones. Estas dos máquinas fueron nada menos que DAYTONA USA, cuya segunda parte se encuentra en desarrollo para DREAMCAST, y SEGA RALLY. A partir del 23 de Septiembre, SEGA te dará la oportunidad de revivir aquellas sensaciones de un modo más real e impresionante, ya que SEGA RALLY 2, la secuela de una de aquellas grandes COIN-OP, estará disponible en las tiendas casi a la vez que DREAMCAST. Las diferencias más notables de la versión DREAMCAST con respecto al arcade radican en un aumento en lo que a opciones de juego y vehículos disponibles se refiere, adecuándolo así al mercado doméstico, en el que la variedad y la diversidad de modos de juego juegan un papel im-



MODOS A TUTIPLÉN

Por si no fuera poco con el completo modo arcade, al que se le han añadido nuevos coches y circuitos, SEGA ha incluido nuevos modos como el 10 Year Championship, en el que se nos dará la posibilidad de «customizar» el coche a nuestro gusto antes de cada carrera.



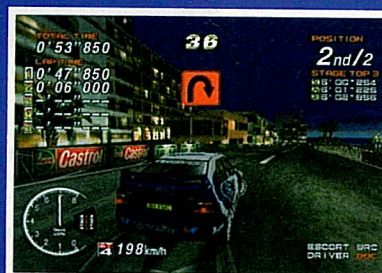
La tremenda calidad de los escenarios de SEGA RALLY 2 y la suavidad con la que se mueven os harán olvidar la mayoría de los títulos de conducción aparecidos anteriormente.



Una de las opciones que os quedaréis horas observando es la de Car Profiles, en la que el coche seleccionado recorrerá un determinado circuito bordeando perfectamente cada una de las curvas mientras se nos van enumerando las diferentes características que posee.



portantísimo. Una de estas opciones te permitirá cambiar las características del coche (amortiguación, ruedas, etc) de un modo similar al que SEGA incluyó en la conversión del primer SEGA RALLY para su anterior consola, SATURN. Si al conjunto DREAMCAST+SEGA RALLY 2 le añadimos el volante oficial de SEGA que pondrá a la venta por separado a la vez que el juego, la impagable sensación de estar jugando en un salón recreativo con una máquina que cuesta más de 2 millones de pesetas se hará realidad en el salón de tu casa. Un sueño al alcance de tu mano.



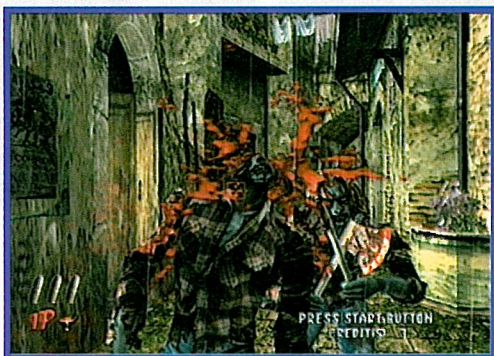
THE HOUSE OF THE DEAD 2: MEJOR QUE LA COIN-OP ORIGINAL

También THE HOUSE OF THE DEAD 2 será uno de los magníficos juegos que SEGA pondrá a nuestra disposición prácticamente al mismo tiempo que la consola. Conversión directa del juego del mismo nombre realizado sobre un **MODEL 2** para su ver-

sión recreativa, podríamos decir que THOD2 para **DC** resulta incluso mejor que la **COIN-OP** gracias a ciertas mejoras gráficas y una gran cantidad de nuevos modos incluidos. Para todo aquél que no haya visto el juego o no sea capaz de evi-
denciar a través de las pantallas de qué trata el juego, diremos que THOD2 es un *shoot'em-up* en primera persona, al más puro estilo **VIRTUA COP**, en el que nuestro

cometido es reventar a tiro limpio todos los *zombies* y bichejos que vayamos encontrando por el camino. Como anécdota, os diremos que la primera versión del juego japonés no guardaba los datos de calibración de la pistola, con lo cual, intentar jugar con cualquier otra cosa que no fuera el mando se convertía en un auténtico suplicio, error subsanado ya en todas las versiones, incluida la japonesa.

SANGRE Y GORE



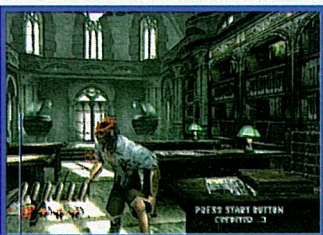
Si bien en la versión japonesa la sangre de los *zombies* y demás engendros, era de un verde chillón, en el THE HOUSE OF THE DEAD 2



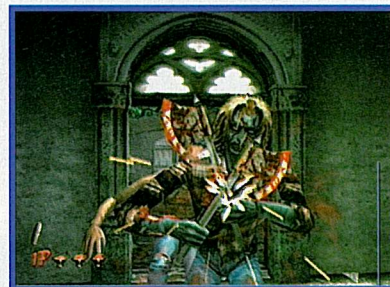
occidental podremos apreciar como una sangre del rojo más real casi nos salpica al reventarle la cabeza a cualquier bicho. Eso sí, tendremos que tener en cuenta que esta versión es un *Sample*, es decir, un ejemplo del juego que en un futuro



saldrá a la calle, pero que aún se encuentra en plena fase de desarrollo, lo cual significa que quizá la versión que llegue a las tiendas españolas podría no tener la posibilidad de cambiar el color de la sangre. Rezad, *freakies* del gore.



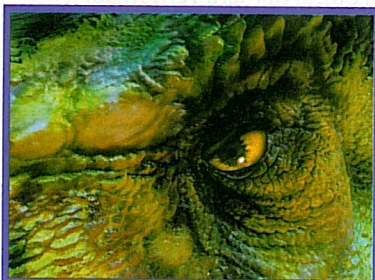
La primera vez que veáis THE HOUSE OF THE DEAD 2 en movimiento, quedaréis boquiabiertos observando la gran calidad de todos sus gráficos, especialmente los de los escenarios.



Cada uno de los más de 30 diferentes seres que pueblan THE HOUSE OF THE DEAD 2 posee sus propias rutinas de ataque y de defensa que deberéis aprenderos si queréis llegar vivos hasta el final de la aventura.

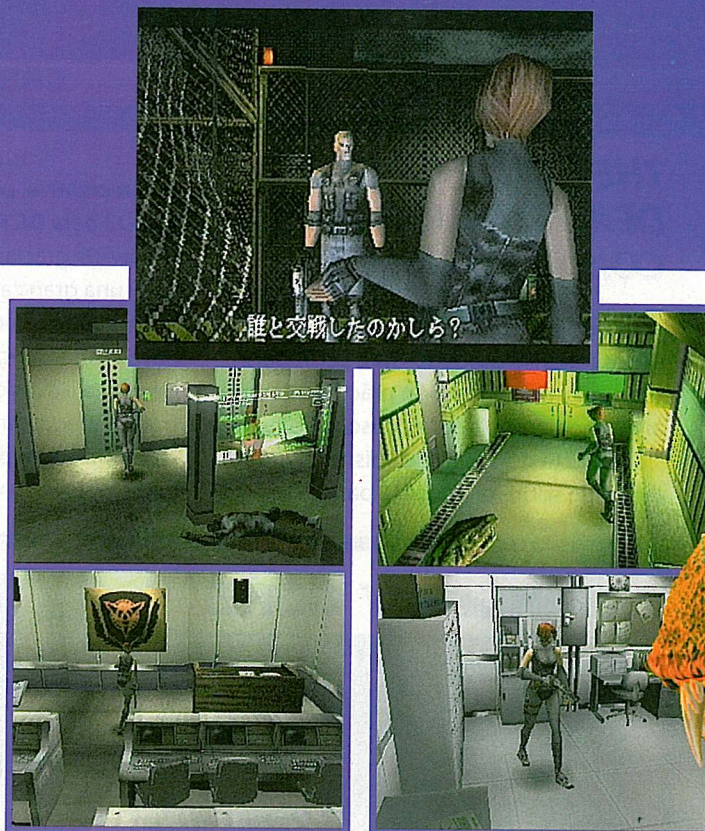


noticias



VIRGIN nos invitó a conocer las oficinas de CAPCOM en Osaka, Japón. Además de lo impactante que resulta la cultura nipona, consumista en un grado extremo,

allí tuvimos la oportunidad de conocer, y charlar durante unas horas, con **Shinji Mikami**, que después de haber dado vida a una de las sagas más populares para los 32 bits, **RESIDENT EVIL**, nos sorprende con una nueva aventura de supervivencia para **PSX**.

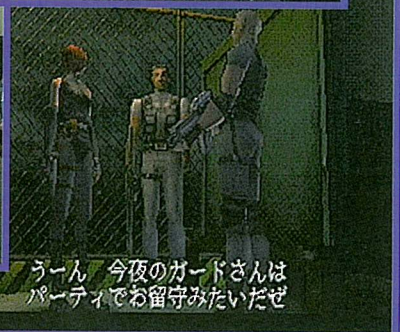
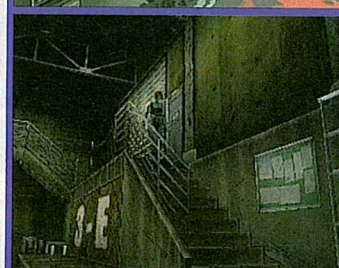


DINO CRISIS

Los padres de Resident Evil atacan de nuevo con dinosaurios

Ahora que hemos tenido un poco más de tiempo para disfrutar con **DINO CRISIS**, podemos asegurar que si alguien albergaba algún tipo de duda sobre su calidad y capacidad para atraer a los usuarios de **PLAYSTATION**, puede quedarse totalmente tranquilo. Está claro que el sello característico que todos descubrimos maravillados en los **RESIDENT EVIL** ha quedado patente en casi todos los rincones de **DINO CRISIS**. **Shinji Mikami** y el equipo de desarro-

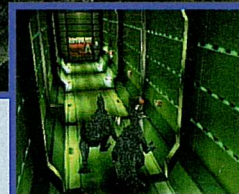
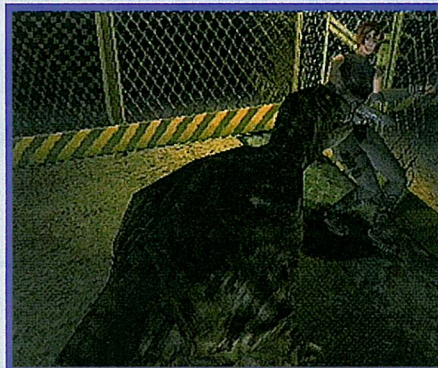
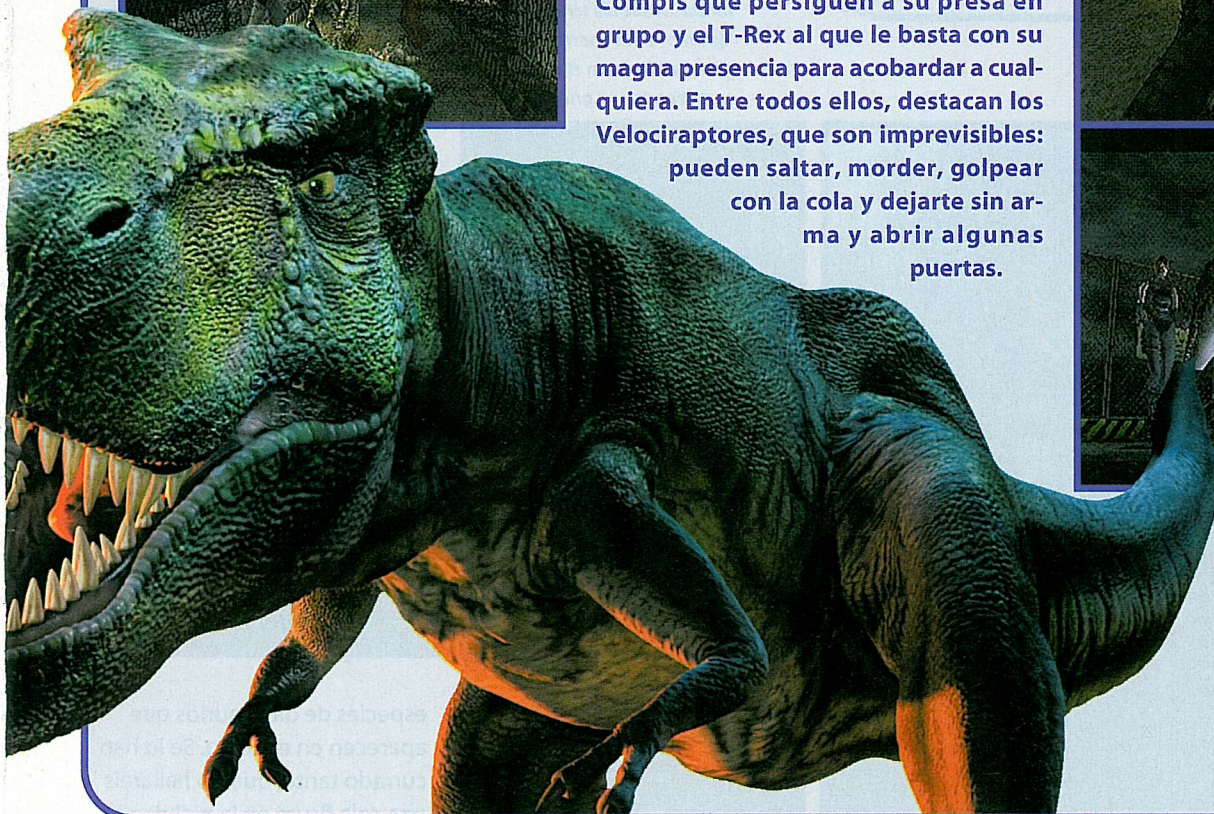
El estado de salud de Regina está representado durante el juego, incluyendo pequeñas manchas de sangre que deja a su paso con heridas importantes.



lladores que ha tenido a su cargo, han dado tal vitalidad a su criatura que, a pesar de que se sustenta sobre un esquema nada nuevo, nos irá envolviendo de tal forma que apenas seremos conscientes del momento

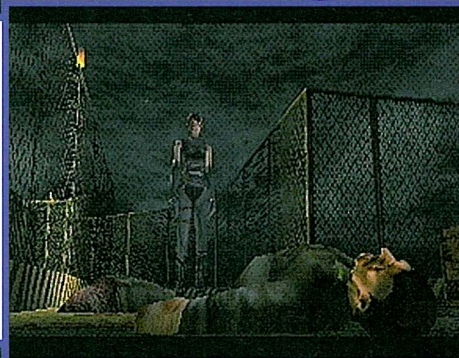
Instinto animal

La IA (inteligencia artificial) de las bestias jurásicas que pueblan la isla va a proporcionarnos más de una sorpresa desagradable. Cada una de las especies que aparece en **DINO CRISIS** posee un patrón característico de ataque. Pterodáctilos lanzándose como kamikazes, Compis que persiguen a su presa en grupo y el T-Rex al que le basta con su magna presencia para acobardar a cualquiera. Entre todos ellos, destacan los Velociraptores, que son imprevisibles: pueden saltar, morder, golpear con la cola y dejarte sin arma y abrir algunas puertas.

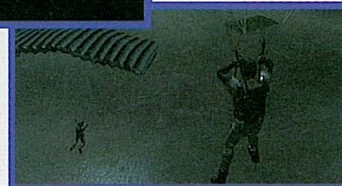


19

en el que hemos caído sin remedio en sus redes. No sé cómo se las apaña este pequeño genio japonés, pero tiene la receta para que el jugador se identifique plenamente con la historia y sus protagonistas. Gran parte de la culpa la tiene la cuidada ambientación, que arroja un sólido argumento y un sistema de juego de los que atraen desde un primer momento. Antes de su salida al mercado, **DINO CRISIS** se ha convertido en uno de los títulos más esperados en todo el mundo. Durante nuestra visita a **Japón**, todas las tiendas de videojuegos de **Akihabara** (también llamada **Electric Town** porque está plagada de tiendas donde es posible encontrar cualquier artículo electrónico de último modelo) lucían numerosos carteles anunciando la inminente salida de **DINO CRISIS**, justo

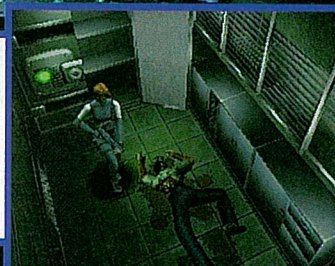
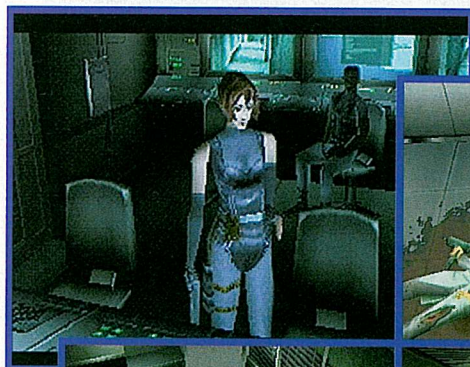


La secuencia inicial es impresionante, como viene siendo habitual en las producciones de Shinji Mikami. Y la persecución y captura del T-Rex a un humano es de película.



un día después de nuestra partida. Algunas tiendas tenían a disposición de los viandantes monitores con una versión jugable para ir haciendo boca. Y es que en **Japón** se ha convertido en una costumbre mostrar los juegos de esta manera. A ver si vamos tomando ejemplo por estos lares. Como podéis comprobar, el título de CAPCOM ha despertado bastante revuelo, incluso robando protagonismo al tercer capítulo de la saga **RESIDENT EVIL**... y es que la gente tiene ganas de ver algo nuevo. La mayoría sabréis a estas alturas que una de las principales novedades de **DINO CRISIS** la aporta el **engine 3D** que da vida a los escenarios en que se desarrolla la aventura. Es la primera vez que el productor de RE abandona los gráficos en 2D para los fondos optando por las 3D. El resul-

noticias



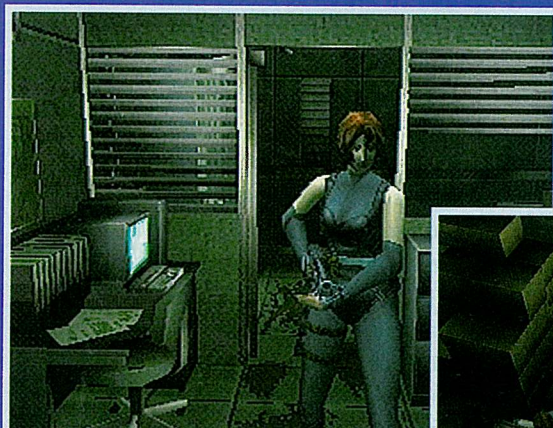
Regina accede a una plataforma. Desde allí tendrá que mover las enormes cajas que bloquean el paso, utilizando una grúa.



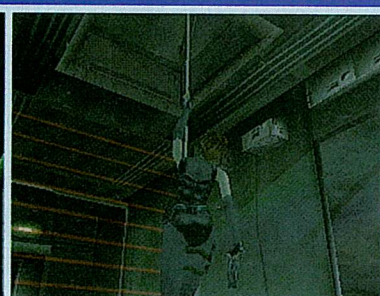
tado es impresionante, sobre todo por los múltiples detalles que configuran las salas, corredores y enormes estancias del complejo científico. Los personajes tampoco se escapan de esta obsesión por ofrecer hasta el más mínimo detalle en pantalla. Los rostros de Regina y sus dos compañeros son un claro ejemplo. Merece una mención especial el diseño de las cinco

especies de dinosaurios que aparecen en el juego. Se lo han currado tanto, que no hallaréis una sola fisura en la piel de estos bichejos por muy grandes que sean. Han utilizado una técnica que les ha permitido unir las texturas de los polígonos

Regina



La protagonista de DINO CRISIS está dispuesta a hacerle la competencia a la mismísima Lara Croft. Su rostro y uniforme están representados con todo lujo de detalles. Regina también ha mejorado algunas cualidades respecto a sus predecesores de RESIDENT EVIL. Así, por ejemplo, esta atlética fémina tiene la habilidad para correr portando su arma a punto para disparar, es capaz de patear a los dinosaurios lanzándoles una coxa que le permitirá reaccionar antes de ser atacada de nuevo y, para colmo, posee un inventario donde podrá almacenar multitud de *items* antes de que sea necesario utilizar las unidades especiales de almacenaje que hay en el laboratorio.





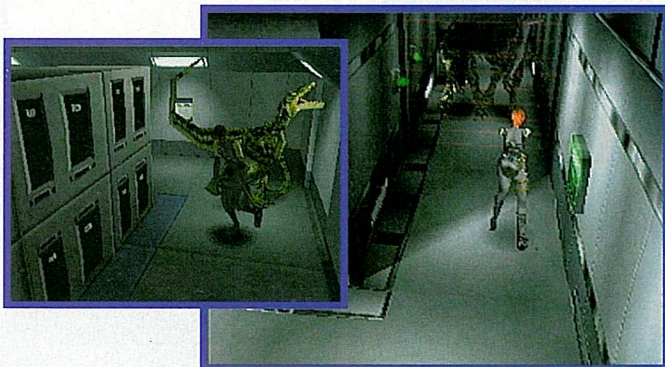
Criaturas feroces



En **DINO CRISIS**, salvo secretos de última hora, vais a encontrar un total de cinco especies de dinosaurios. La más temible son los velociraptores, presentes en casi todo el complejo. Sin embargo, otras bestias jurásicas como los pterodáctilos que aguardan en el exterior, los diminutos compis, carroñeros por naturaleza, o una extraña especie que hay más avanzado el juego, se convierten en terribles enemigos si no andamos con cuidado. La estrella indiscutible, por supuesto, es el T-Rex.



21



Es una buena idea utilizar las barreras de láser para apresar a los dinosaurios en determinadas zonas, y terminar con ellos antes de proceder a una nueva estancia.

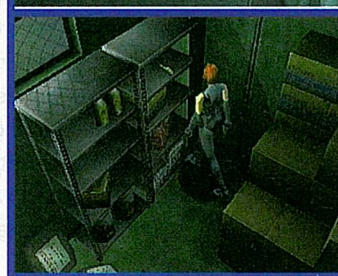


En **DINO CRISIS** es posible encontrar inmensos escenarios, y los programadores nos han buscado las mejores vistas para que podamos apreciarlos en toda su inmensidad.

perfectamente, sin que la animación posterior produjera flickeos en la estructura final. Por otro lado, mientras que en el último RE se utilizaron secuencias de vídeo dentro del juego, en **DINO CRISIS** se ha optado por secuencias poligonales que aportan la misma intensidad sin ningún corte de carga, y manteniendo nuestra atención en la pantalla en todo momento. Otro cambio, aunque no tan ra-

dical, lo encontramos en la banda sonora. La música ha subido enteros, en calidad y en volumen. Los golpes de efecto te pondrán el corazón en un puño. Por el momento, no vamos a contar más a la espera del lanzamiento europeo del que haremos un análisis detallado, tal y como se merece un título de semejante calibre. Mientras tanto seguiré disfrutando con la versión nipona.

R. DREAMER



Una tienda muestra carteles anunciando el lanzamiento de **DINO CRISIS** en Japón. Nosotros ya habíamos conseguido una copia firmada.



mo principal objetivo sobrevivir en un entorno repleto de serpientes enormes y monstruos gigantes como King Kong. Al final, decidimos que los dinosaurios aportarían la tensión y miedo que nosotros queríamos para **DINO CRISIS**.

P. ¿Y cuánto tiempo habéis empleado en dar vida al juego?

R. Todo el desarrollo, incluyendo el guión, diseño, etc. ha durado dos años y siete meses. Eso sin contar con los retoques y localizaciones para las versiones PAL y NTSC americana.

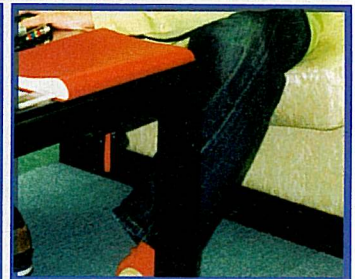
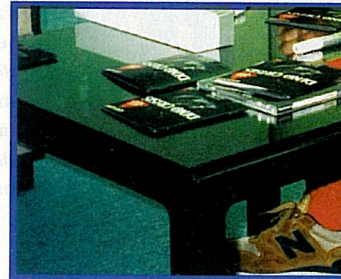
P. ¿Cuál ha sido la mayor difi-

cultad que habéis encontrado en la creación de **DINO CRISIS**?

R. El efecto conseguido con la técnica *skinstructure*, que nos ha permitido que las zonas que sirven de unión en las texturas de la piel de los dinosaurios quedaran completamente limpias sin producirse ninguna fisura extraña cuando están en movimiento.

P. ¿Habrá diferencias entre la entrega japonesa del juego y la versión europea?

R. En la versión europea encontraréis un mayor número de dinosaurios. Básicamente



SHINJI MIKAMI
PRODUCTOR DE DINO CRISIS

En la versión europea habrá un mayor número de dinosaurios"

Pregunta. ¿Cuándo comenzaste a trabajar en CAPCOM?

Respuesta. En 1990 entré en la compañía como *planner* (desarrollador del esquema de un juego), puesto que ocupé durante seis años. Los tres últimos años los he dedicado a producir y dirigir la serie **RESIDENT EVIL**.

P. ¿Has participado en el desarrollo de otros títulos?

R. Sí, juegos como **ALADDIN** o **GOOF & TROOP** para **SUPER NINTENDO**.

P. ¿De dónde vino la inspiración para **DINO CRISIS**?

R. Nuestra idea original era crear una aventura situada en una isla. El jugador tendría co-

Mikami-san tuvo la cortesía de firmarnos su última obra con su puño y letra, una oportunidad que no se tiene todos los días

esta será la principal diferencia para elevar la dificultad. Los occidentales prefieren juegos más difíciles que los nipones.

P. Por último, ¿podrías decirnos cuáles son tus juegos favoritos?

R. El primer **RESIDENT EVIL**, porque fue en el que tuve más libertad de creación. Cuando me apetece jugar, a pesar de que no dispongo de mucho tiempo, mis favoritos son **ZELDA 64** y **MARIO BROS.**



DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policiaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables.
- ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.

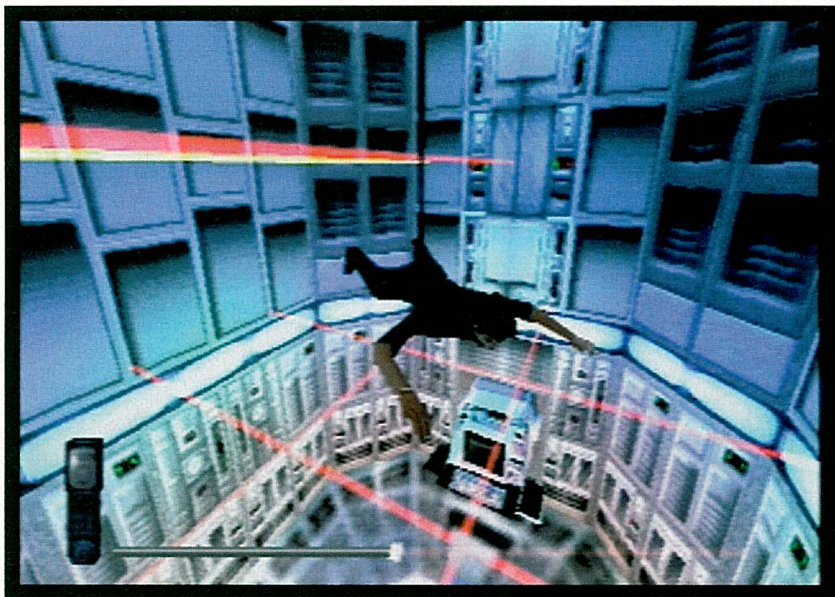


Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo de GT Interactive. Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT es una marca registrada y el logo de GT es una marca registrada de GT Interactive Software Corp. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

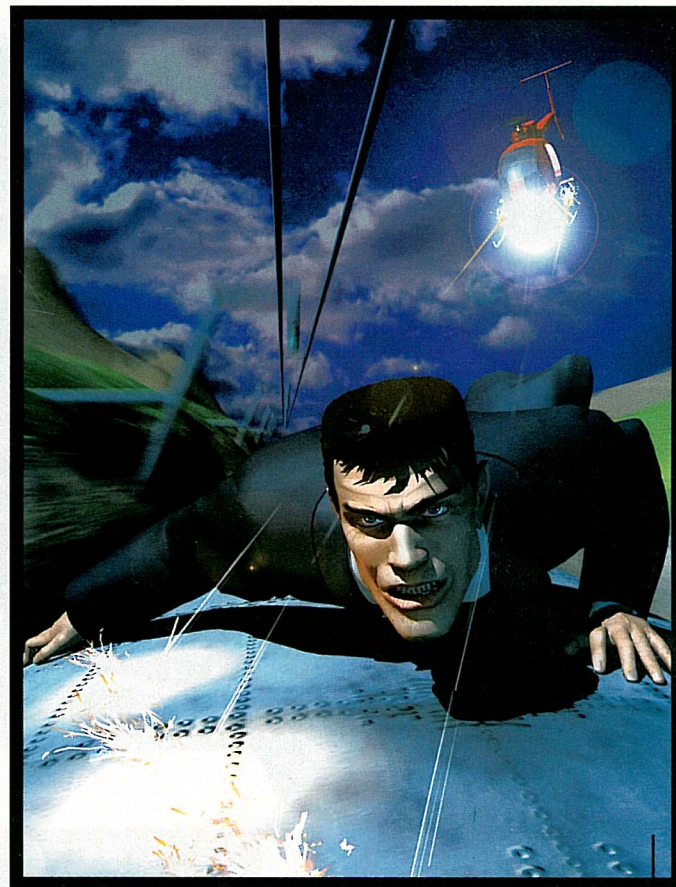
Después de la entrega de **Mission Impossible** para los 64 bits de Nintendo, los usuarios de **PlayStation** demandaban una conversión para su sistema. **Infogrames** se puso a ello y encargó a un equipo de programación alemán, **X-ample Architectures**, la traslación a la máquina de **SONY** de la licencia del film protagonizado por **Tom Cruise**. A pesar de las diferencias entre ambas consolas, fuimos a **Frankfurt** para comprobar que el objetivo ha sido cumplido con creces, superando si cabe el original.



MISSION



OBJETIVO CUMPLIDO



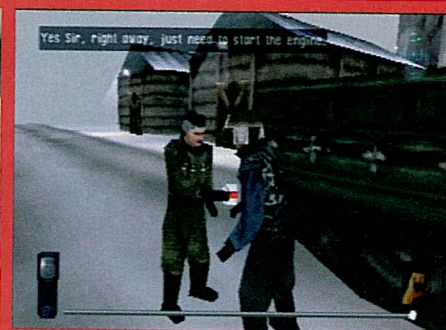
El pasado día 1 de Julio, por cortesía de INFOGRAMES, y con **Aida Guerra** (responsable de relaciones con la prensa) como atenta anfitriona, tuvimos la oportunidad de cruzar media **Europa** para visitar los estudios de X-AMPLE ARQUITECTURES, un grupo programador alemán cuyos componentes tienen como antecedente más cercano de su trabajo el juego de helicópteros VIPER, que si recordáis destacaba por su cuidado aspecto técnico. El motivo de nuestra visita no era otro que comprobar el alto nivel de desarrollo que presentaba **MISSION IMPOSSIBLE** para **PLAYSTATION**, un juego que si todo va bien puede que tengamos en las tiendas a finales del mes de Septiembre. Después de un cómodo viaje en avión de dos horas y media, nuestros huesos visitaron el aeropuerto de **Frankfurt**, uno de los más grandes de **Europa**, y fuimos recogidos por uno de los miembros del equipo de programación. A unos 30 kilómetros de la ciudad, en un pequeño y desconocido pueblecito, fuimos llevados a velocidades estratosféricas por la autopista (250 km. por hora). Un poco despeinados y con los ojos empotrados en la nuca, entramos en las oficinas de X-AMPLE y asistimos a una demostración del juego con uno de los programadores

avanzando por cada uno de los niveles del juego. Tuvieron la gentileza de, a pesar de haber periodistas franceses e ingleses en la sala, poner el juego en la versión española, por lo que pudimos comprobar uno de los puntos fuertes del juego, que no es otro que el excepcional doblaje de cada uno de los muchos personajes que intervienen en el juego (para que os hagáis una idea, si un soldado ruso habla, lo escucharemos en castellano pero con acento ruso). Después de navegar por las diferentes fases, contemplar los diferentes menús también traducidos a nuestro idioma, e incluso visualizar la escena final, se nos pasó a una estación de trabajo en la que se nos explicaron las dificultades que presenta convertir un juego de este tipo desde una consola como **NINTENDO 64** (con mucha mayor velocidad de proceso y diferentes efectos gráficos por **hardware**) a **PLAYSTATION**, que aunque ha demostrado que sobre el papel **NINTENDO 64** no es superior salvo en unos títulos muy determinados, sí que acusa su

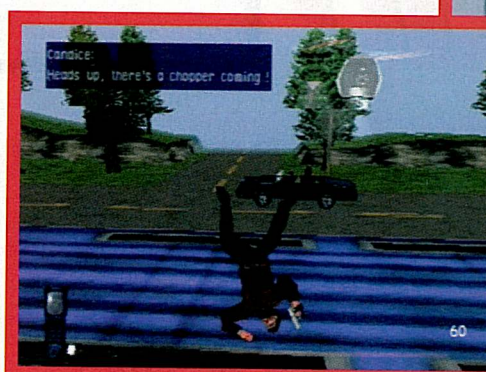
*Uno de los puntos fuertes de la versión **PLAYSTATION** de **MISSION IMPOSSIBLE** ha sido la optimización del entorno gráfico. Para ser sinceros, en pantalla no se aprecian muchas diferencias, pero si ahondamos en los detalles, sí que se pueden descubrir pequeñas mejoras que insisten en el trabajo que han puesto los chicos de X-AMPLE ARQUITECTURES para hacer de su trabajo algo más que una conversión de una consola a otra menos potente.*



IMPOSSIBLE

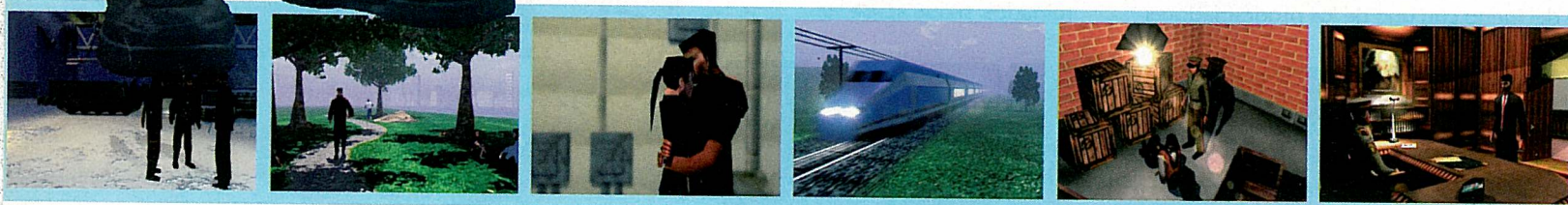


Al igual que en la versión de NINTENDO 64, el escenario más sobresaliente es el de la embajada, con unos decorados y juegos de luces realmente asombrosos.



inferior potencia cuando se realiza una conversión directa. De esta manera, y aunque la idea inicial era utilizar los datos del juego de **NINTENDO 64** en el motor de **PLAYSTATION** sin apenas alterar nada, los programadores se toparon con diferencias insalvables que no permitían al juego desenvolverse de la manera que ellos querían. De esta forma decidieron exportar los datos del juego a través del programa ALIAS WAVEFRONT bajo UNIX hacia un formato **PC**, y desde ahí transformarlo todo y recrear muchas de las partes de dicho juego. Obviamente debían seguir unos parámetros ya especificados en la versión de **NINTENDO 64**, por lo que el principal trabajo de los programadores

fue dar al juego la misma consistencia de la otra versión y mejorar si cabe muchos de los detalles presentes en **MISSION IMPOSSIBLE**. Así pues hubo que rediseñar los personajes y variar el número y forma de los polígonos para ahorrar memoria, reconstruir las animaciones, crear desde cero efectos gráficos que a **NINTENDO 64** proporcionaba su **hardware**, y todo en pos de una velocidad e intensidad de juego cuando menos similar a la ya conocida. Pero el trabajo de los programadores no se limitó a eso, porque como ya hemos dicho incorporaron detalles como una mejor representación del agua, efectos de reflejo y de diferente iluminación según a la distancia que se esté del

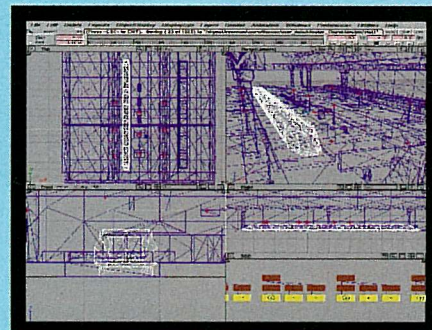
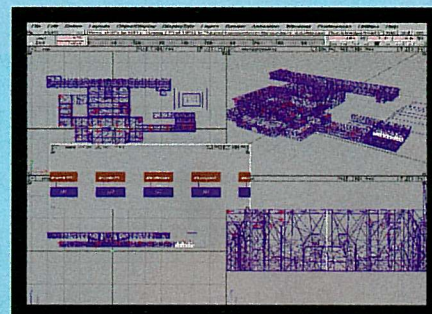
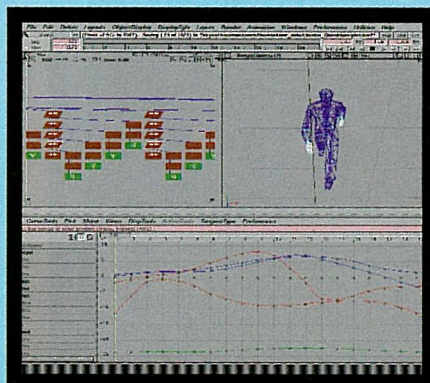
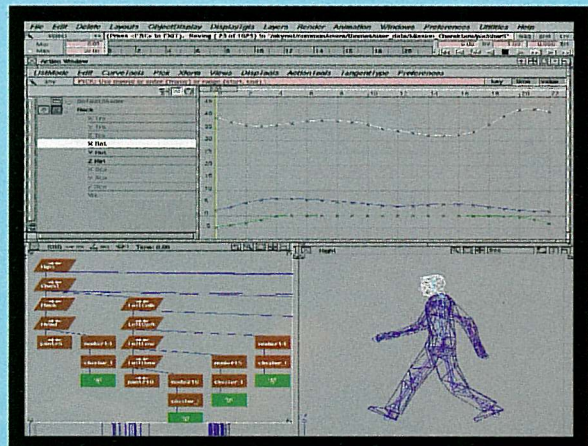




Reportaje

Todo el trabajo gráfico ha sido hecho mediante el ALIAS POWERANIMATOR y el 3D STUDIO. Con el primero rediseñaron todas las animaciones de los personajes y las mallas tridimensionales. El segundo les valió para remodelar toda la geometría de los ni-

veles del juego y los propios personajes. El problema más importante que se les presentó es la cantidad de memoria que utiliza la versión de **N64**, por lo que tuvieron que optimizar todo el entorno poligonal del juego para que pudiera moverse con soltura en una consola con velocidad de proceso mucho más lenta.



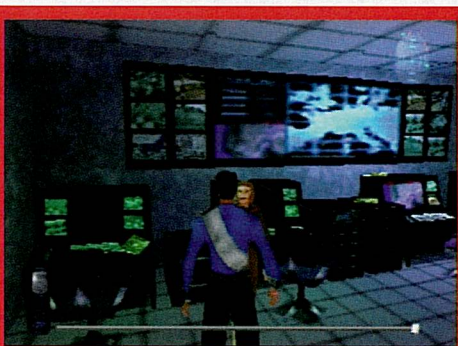
Work in Progress



X-AMPLE ARQUITECTURES lo componen Michael Büttner, Michael Detert, Ivo Herzeg, Michael Endres, Thomas Heinrich y Krehan Michael. Abajo, sus métodos de relajación.

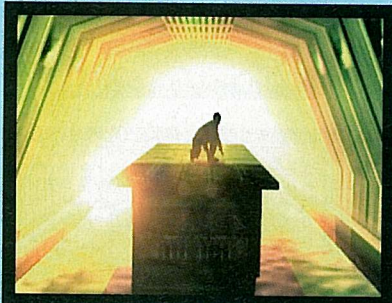


Programadores



Diferencias con N64

Lo más destacable es que a pesar de provenir de una consola con mayor velocidad de proceso y con modos gráficos que no tiene **PLAYSTATION**, incluso se ha mejorado el apartado gráfico.



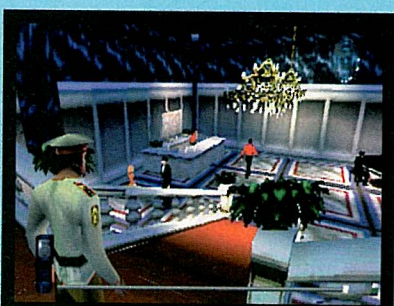
Las prerrenderizaciones posibilitan efectos atmosféricos mucho más reales, como el que veis en la pantalla.



Los personajes tuvieron que ser optimizados reduciéndose la cantidad de polígonos, a la vez que se modificaron las texturas.



El Z-Buffering de **N64** no existe en **PSX**, así que los grafistas tuvieron que hacerlo «a mano». Esto supuso el doble o triple de polígonos.



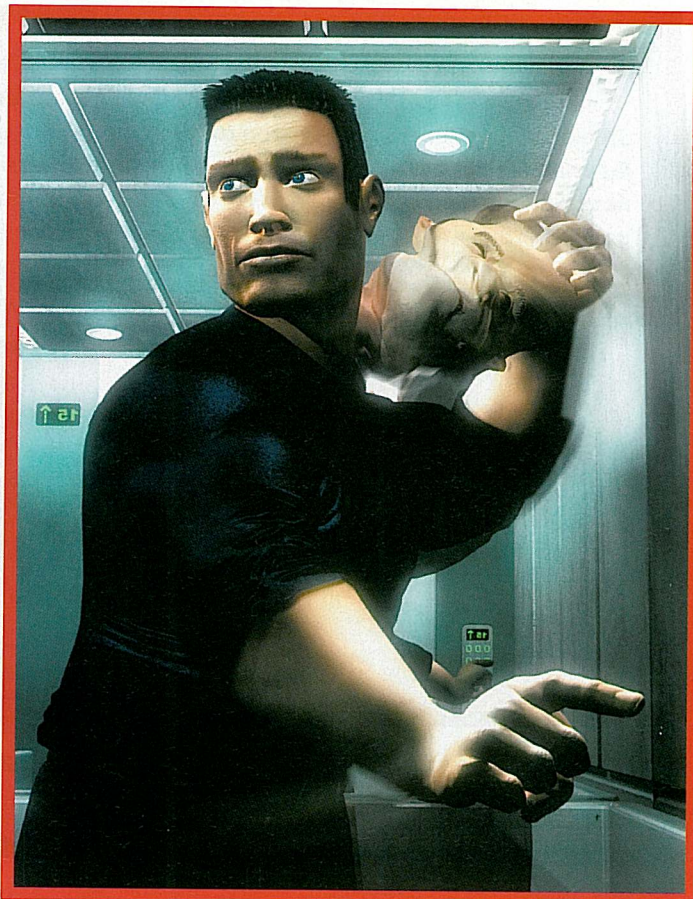
Las especificaciones técnicas de **PLAYSTATION** obligaron al grupo programador a remodelar casi completamente los niveles del juego.



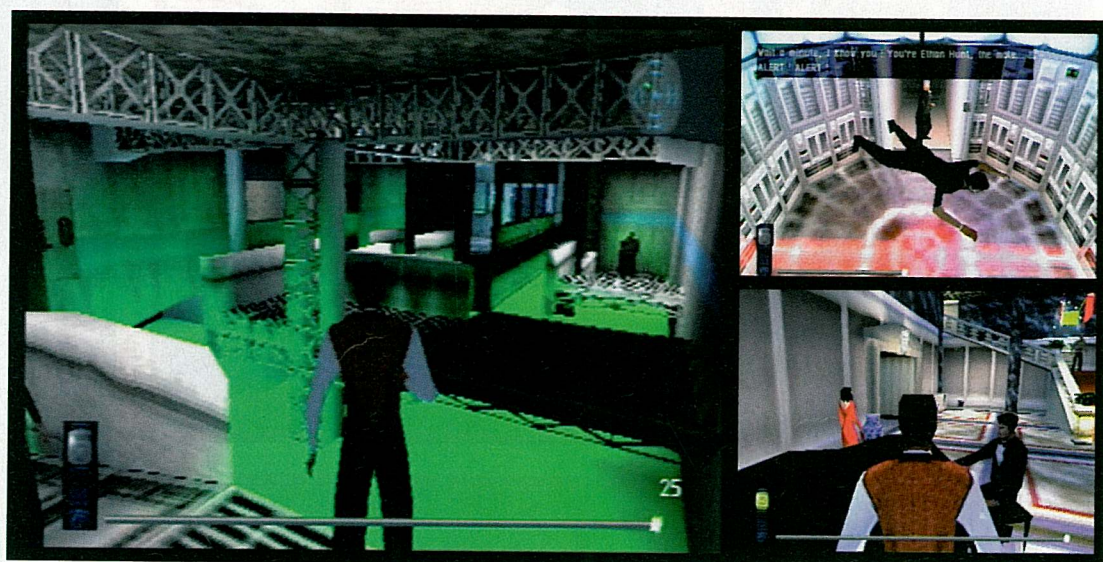
En las secuencias prerrenderizadas los modelos 3D fueron reconstruidos y el sonido mejorado (5 idiomas disponibles en un único CD).



Esta entrega para **PLAYSTATION** contiene secuencias cinemáticas creadas con **ALIAS WAVEFRONT CINEMATICS**.



Mission Impossible aparecerá totalmente doblado a un perfecto castellano



foco de luz, etc... El juego en sí es idéntico al de **NINTENDO 64**, tanto en su desarrollo como en la estructura de los niveles, que como ellos nos dijeron, al principio les pareció una misión realmente imposible, pero tras meses de arduo trabajo, y después de comprobar *in situ* los resultados, podemos afirmar que el objetivo ha sido cumplido con cre-

ces. Los usuarios de **PLAYSTATION** tendrán en pocos meses la oportunidad de comprobar las excelencias de una aventura cinematográfica poligonal de argumento intenso, técnicamente notable y con el detalle de haber sido completamente localizada, con uno de los mejores doblajes que se recuerdan para esta consola.

THE SCOPE



Joypad Tekken3 PlayStation



Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX



Sillón Dual Shock PLAYSTATION

Volante Twin Turbo PLAYSTATION



Vibración, Pedales, Freno de Mano y Marchas



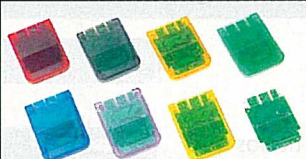
Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX



Pistola GUNCON Vibración PlayStation



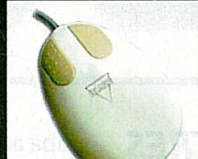
Pistola Vibración SCORPIO + Pedal PSX



Memory CARD 1 Mb PSX



8 Mb PSX



HyperMouse PSX



RF-Unit PlayStation



N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb



Multitap PlayStation



N-Pal Converter PSX



Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX (Action Replay)

DISTRIBUCIÓN DE ACCESORIOS PARA CONSOLAS
IMPORTADORES DIRECTOS (Sin Intermediarios)
PRECIOS SIN COMPETENCIA

Disponibles todos los títulos en DREAMCAST
VIRTUA FIGHTER 3, SONIC ADVENTURE, SEGA RALLY 2, POWER STONE, PSYCHIC FORCE
2012, MONACO GP 2, SUPER SPEED RACING, HOUSE OF DEAD 2 CON PISTOLA
BLUE STINGER, MARVEL



Contacta con nosotros por teléfono:

93 741 13 13

O por e-mail: info@gamestrading.com



RGB-AV DREAMCAST



Carcasa PSX Varios Colores



Get Bass+Caña Vibración DC Varios Colores



Controlador Baile PLAYSTATION

GAMES TRADING

C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.

08302 Mataró (BARCELONA)

Tel. 93 741 13 13

Fax. 93 741 13 14

WEB. <http://www.gamestrading.com>

E-mail. info@gamestrading.com

UBI SOFT

UBI SOFT PREPARA TRES TITULOS PARA DREAMCAST

La compañía francesa presentó en **París** el pasado 7 de Julio los tres primeros títulos para los 128 bits de SEGA. El evento tuvo lugar en el CIA, un museo del automóvil que contaba con modelos de todas las épocas, marcas y estilos, y que se encon-

traba acorde con el estilo de los títulos que tuvimos la oportunidad de conocer. **SPEED DEVILS**, **MONACO GP** y **SUZUKI ALSTARE** van a ser de los primeros juegos europeos en estar listos para el lanzamiento de **DREAMCAST** en **Europa**. **Yves Guillemot**, presidente de UBI SOFT, se muestra muy confiado con sus producciones para la consola de SEGA y piensa seguir esta línea con nuevas creaciones como **DEEP FIGHTER** o **RAYMAN 2**.



SUZUKI ALSTARE RACING: PASION SOBRE DOS RUEDAS



Arriba podemos contemplar a los miembros del grupo desarrollador **CRITERION STUDIOS**, que han dado vida a **SUZUKI ALSTARE RACING**. No podían dejar pasar la oportunidad de probar qué se siente sobre una de estas máquinas.



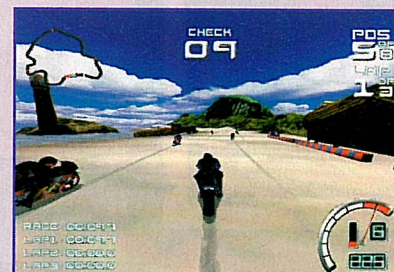
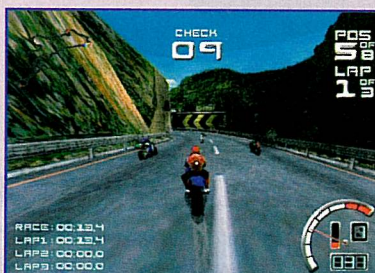
La versión europea ha sufrido algunos cambios respecto a la japonesa, a nivel de escenarios, efectos de luz y pilotos nuevos.



PRIMER JUEGO DE MOTOS PARA DREAMCAST

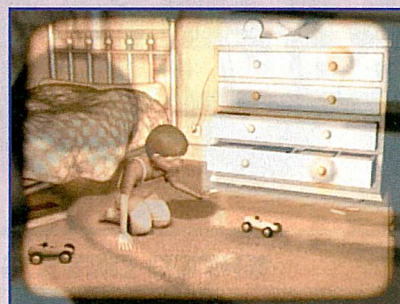
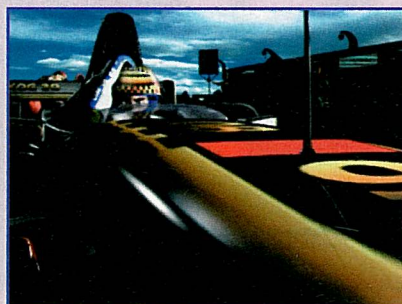
Este título ya se encuentra a la venta en **Japón** bajo el nombre de **REDLINE RACER**. Sin embargo, la versión europea contará con una serie de innovaciones y mejoras como 2 nuevos circuitos, un entorno urbano que se

suma a los 7 anteriores, 4 pilotos más, nuevos sonidos y mejoras en las motos. Los potentes modelos Suzuki Alstare **GSX-R600** y **GSX-R750** estarán a disposición del jugador, así como pilotos reales pertenecientes a la competición **Superbike'99**. Sin duda la mejor opción para los usuarios de **DREAMCAST** que sean amantes del deporte de las dos ruedas.



El juego perfecto para disfrutar a bordo de un maquinón de la categoría **Superbikes**.

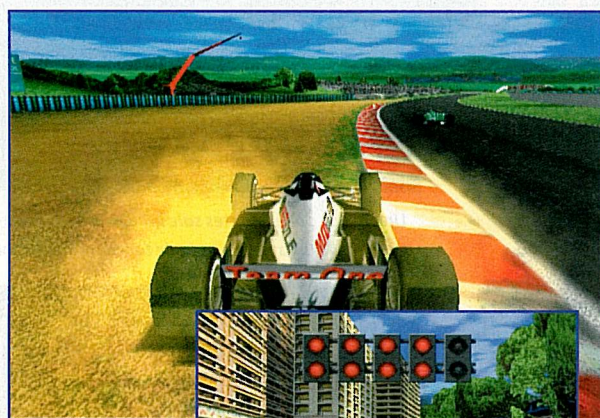
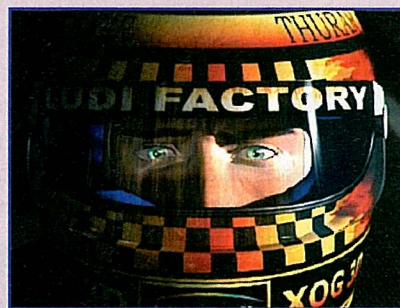
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2



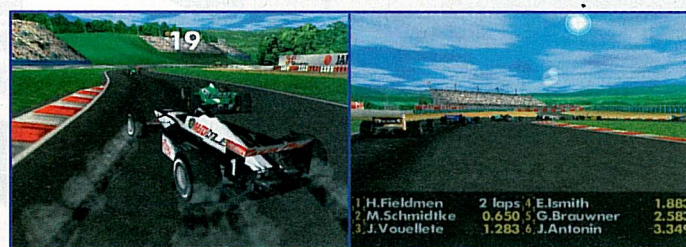
UNA COMBINACION PERFECTA DE ARCADE Y SIMULACION

Ya hemos tenido la oportunidad de contemplar la entrega japonesa de MONACO GP. Y ahora, en la presentación de **París**, el equipo de desarrollo nos ha mostrado todas las diferencias entre ésta y la versión PAL del juego. Resaltan sobre todo los nuevos fondos que se han incluido en el diseño de cada trazado, que pasaban prácticamente inadvertidos en el original nipón. Lo mismo sucede con las texturas utilizadas en el terreno adyacente a la calzada, que ahora son más variadas añadiendo mayor colorido a cada uno de los circuitos. Tam-

bién se ha añadido una espectacular secuencia introductoria como novedad para la versión europea. Básicamente, la principal baza de MONACO GP es la posibilidad de elegir entre el modo *Arcade* y *Simulación*. Este último hará las delicias de los amantes de la dificultad, con un realismo total a nivel de conducción, estrategia, condiciones atmosféricas y daños en los vehículos. Además, el juego cuenta con la licencia oficial, por lo que podremos encontrar 17 circuitos del campeonato mundial, 11 equipos y el mismo número de diseños exclusivos de los Fórmula 1 que participan en esta competición. Se ha prestado una especial atención a la música con 19 cortes originales.



Los usuarios europeos podrán alucinar con una entrega mucho más depurada que el original japonés en todos los apartados.



Uno de los aspectos que mayores cambios ha sufrido son los fondos de los escenarios, que ahora cuentan con un diseño más rico y complejo que anteriormente.



noticias

SPEED DEVILS

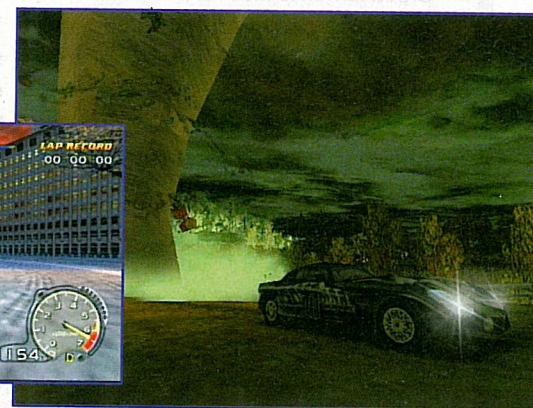
UNA APUESTA CON MUCHOS KILATES DE JUGABILIDAD

Sin duda, el título que más ha optado por un estilo *arcade* de los tres que presentaba la compañía en la capital francesa. Los jugadores podrán disfrutar desde el primer momento con los alucinantes gráficos

de SPEED DEVILS. Impresionantes reflejos en las carrocerías de los 10 modelos diferentes de vehículos o el colorido y rico diseño de los escenarios (7 entornos diferentes para 13 circuitos) marcan la diferencia con



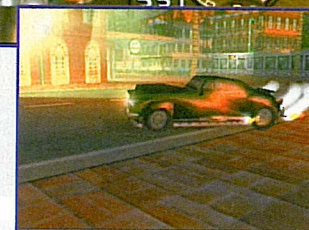
La vistosidad de los vehículos y los escenarios de SPEED DEVILS queda patente desde el primer momento de juego.



Uno de los participantes sale indemne de la devastadora potencia de un tornado, uno de tantos múltiples obstáculos.



Durante la carrera nuestro vehículo dispone de un número determinado de turbos. Cuidado con utilizarlos en zonas con curvas.

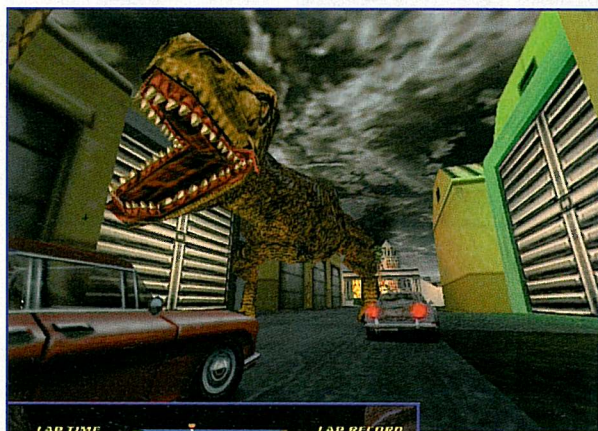
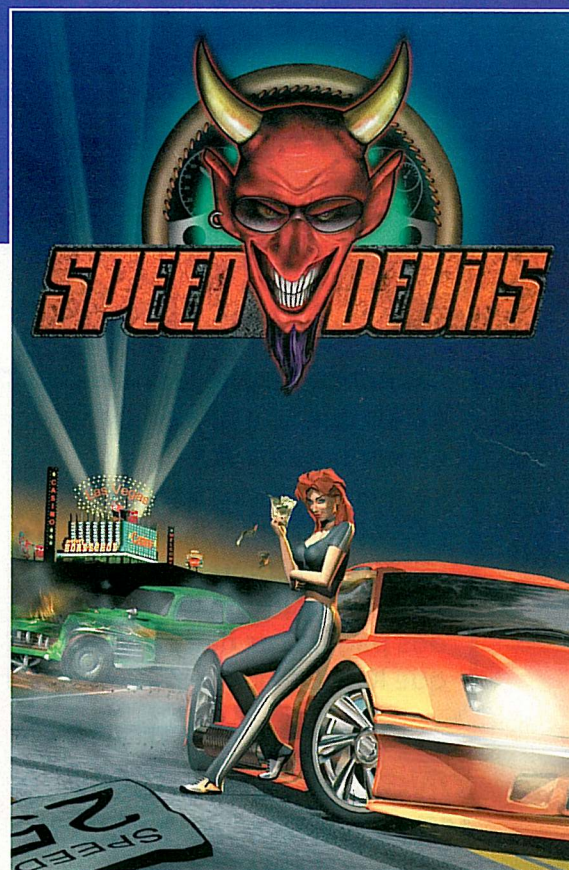
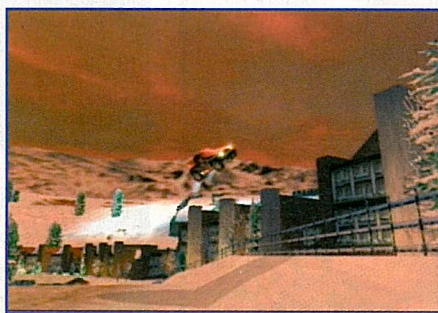


claridad respecto a consolas de 32 y 64 bits. En los circuitos se han incluido elementos móviles, como un gigantesco dinosaurio, King Kong o el mítico pájaro de los aztecas, el Quetzal, que serán algunos de los obstáculos que tratarán de impedir nuestro triunfo.

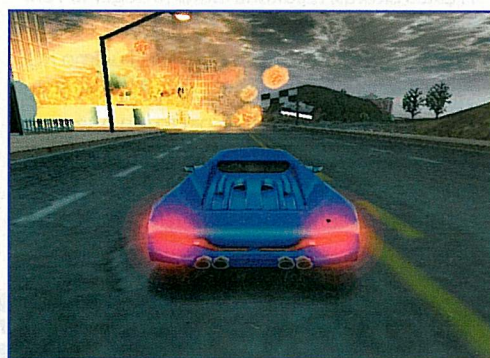
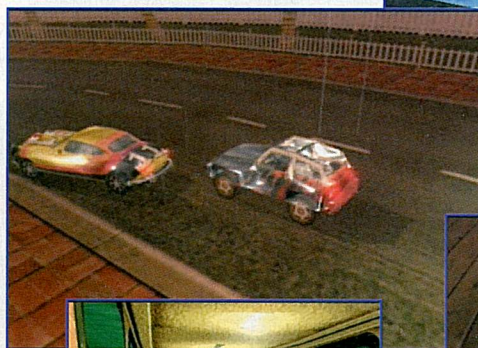
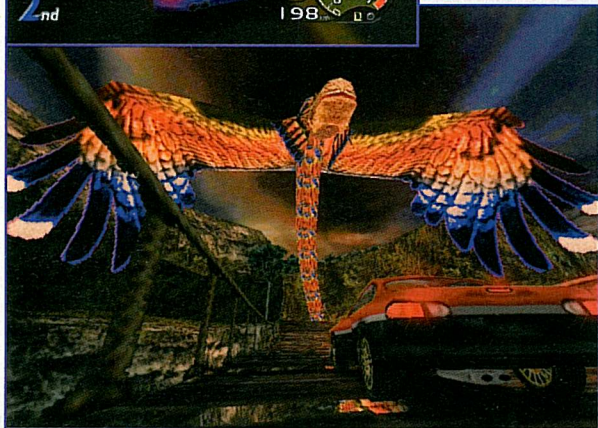
Por otro lado, las cinco modalidades de juego disponibles en SPEED DEVILS nos ofrecen una interesante variedad. Desde probar los diferentes trazados y coches sin mayor complicación que llegar el primero a meta o

competir contra el crono, hasta la posibilidad de mejorar los vehículos con neumáticos, frenos, turbos, etc., siempre que hayamos ganado el dinero suficiente para comprar las piezas en el modo campeonato. Las modalidades para dos jugadores son divertidísimas, variando de disputar una simple carrera a otros modos de juego en los que, por ejemplo, un jugador

ha de adelantar al adversario, mientras que éste tiene que evitarlo a toda costa ingeniándose para cerrarle el paso como pueda. Sin duda, SPEED DEVILS puede ser una de las grandes promesas para DREAMCAST.



Dinosaurios, OVNIS y otros animales pueden dejarte en la cuneta si no conduces con cuidado.

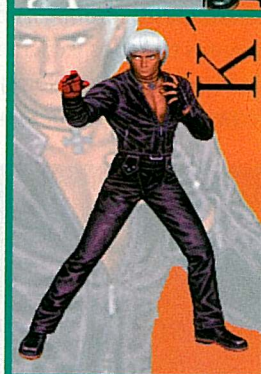
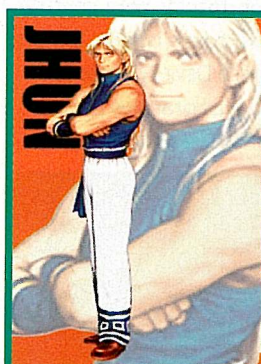


yellow low flasher

Las noticias sobre las novedades que se están preparando para navidades comienzan a agolparse en esta sección ahora, justo a la mitad del verano. El protagonista indiscutible de estas dos páginas es nada menos que KING OF FIGHTERS' 99.

KING OF FIGHTERS' 99 MILLENNIUM BATTLE.

A estas alturas, resultaría extraño llegar al verano sin la esperanza de poder disfrutar con una nueva entrega de KING OF FIGHTERS. El último KOF del milenio nos sorprenderá con nuevos luchadores de estrafalario aspecto, un nuevo sistema de juego que resulta una mezcla entre *Extra* y *Advanced* y con dos diferentes maneras de potenciarse: *Armory* y *Counter*.



STREET FIGHTER ZERO 3 SAIKYO-RYU DOJO

Ya se encuentra disponible en **Japón** la versión **DREAMCAST** de STREET FIGHTER ZERO 3. Como os podéis imaginar, esta versión para **DREAMCAST** supera en todos los aspectos a su homónima para **PLAYSTATION**. Sus características más notables son los tiempos de carga, los cuales no existen, y la posibilidad de jugar en el *Dramatic Battle* en VS y con tres luchadores diferentes.



Todos los personajes están disponibles desde el principio.



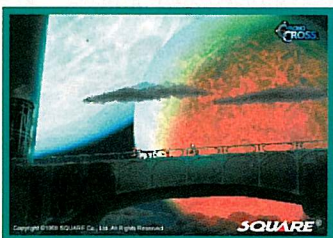
PRÓXIMA APARICIÓN EN JAPÓN

CHRONO CROSS

La secuela de CHRONO TRIGGER, uno de los mejores RPG de la historia de **SUPER NINTENDO**, verá la luz el próximo invierno en **Japón**. En es-

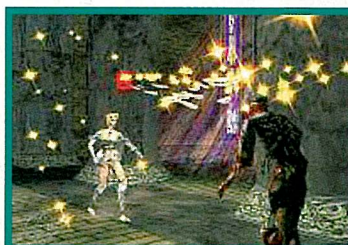


ta ocasión, el protagonista viajará a través de las dimensiones, no del tiempo. El diseño de los personajes no ha corrido a cargo de **Akira Toriyama**, aunque las melodías del juego estarán compuestas por **Yasunori Mitsuda**, el compositor del primer CT.



CASTLEVANIA DC

CASTLEVANIA RESURRECTION, el primero de la exitosa saga, está cada vez más cerca. La historia de CR está situada justo antes de CASTLEVANIA IV, el primero de **SUPER NINTENDO**. El planteamiento de juego es similar al de **N64**.



GRAN TURISMO 2



Ya sabemos fecha exacta de salida en **Japón**: 30 de Septiembre. Algunas de sus nuevas características son soporte para **JogCon**, clima variable en carrera y una gran cantidad de circuitos, algunos de ellos reales.

Konami y fútbol.

Por si no teníamos bastante con **WINNING ELEVEN FINAL VERSION** (nunca tendremos bastante), **KONAMI** piensa convertir a **PSX** su magnífico título para **NINTENDO 64** **PERFECT STRIKER 2**.

Namco y Sega.

La versión para **DREAMCAST** de **SOUL CALIBUR** se pondrá a la venta en **Japón** el 5 de Agosto e incluirá novedades como el **Mission Mode**, modo similar al **World Tour** de **SFA 3**.

Resident Evil 3.

Su salida en **Japón** está prevista para el 22 de Septiembre. **RE3** hará gala del **Dual Event System**, a través del cual haremos cambiar el argumento y final del juego con las decisiones tomadas a lo largo de toda la aventura.



Japan Top 50.

FINAL FANTASY VIII y **DANCE DANCE REVOLUTION** son los primeros juegos de la historia cuya banda sonora ha entrado en la lista de los álbumes más vendidos en la primera mitad del año.

Star Gladiator 2.

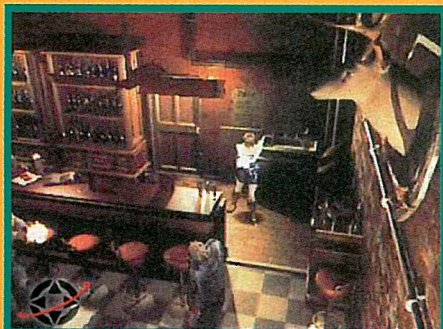
En Octubre **CAPCOM** pondrá a la venta para **DREAMCAST** la segunda entrega de **STAR GLADIATOR**. Esta superará a la **COIN-OP** en modos de juego, calidad gráfica, suavidad de animación, etc...

Space World' 99.

El **Nintendo Space World' 99** tendrá lugar en el **Makuhari Messe** en **Chiba** entre el 27 y el 29 de Agosto. **NINTENDO** mostrará allí los primeros juegos para el **64DD** y unos 40 nuevos títulos para **N64**, entre los que se encuentran **DONKEY KONG 64**, **ZELDA 64 GAIDEN**, **SUPER MARIO RPG 2** y **KIRBY 64**.

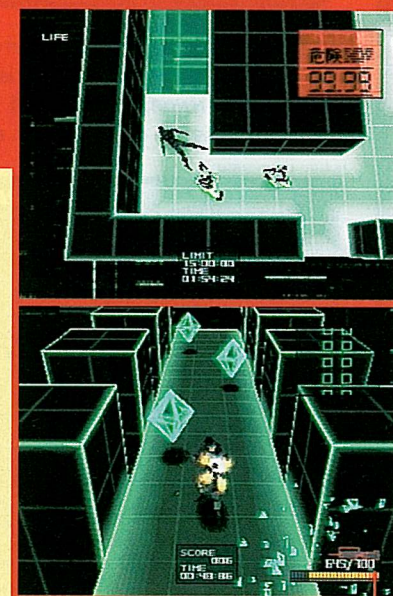
SNK Vs Capcom.

Al fin hemos tenido acceso a las primeras imágenes del juego de **NEO GEO POCKET COLOR** **SNK VS CAPCOM: CLASH CARD FIGHTERS**. Se pondrán a la venta dos tipos: el de los seguidores de **SNK** y el de los seguidores de **CAPCOM**. En el juego se darán cita personajes como **Kyo** y **K' (KOF)** o **Helena (SF3)**.



made in japan

La fiebre METAL GEAR SOLID parece no cesar en todo el planeta. Mientras aquí todavía estamos recuperándonos del lanzamiento de la soberbia entrega PAL, en **Japón** desde el 24 de Junio se ha puesto a la venta una versión mejorada del original, denominada **MGS INTEGRAL**, que se acompaña de un tercer compacto con más de 300 nuevas misiones de VR Training.

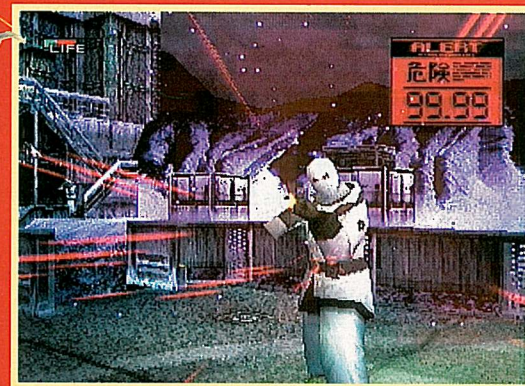


Entre fases con armamento, sin armamento, de misterio, de puzzle, etc... el VR-Disc ofrece la friolera de 300 misiones diferentes, todas ellas divertidísimas.

METAL GEF



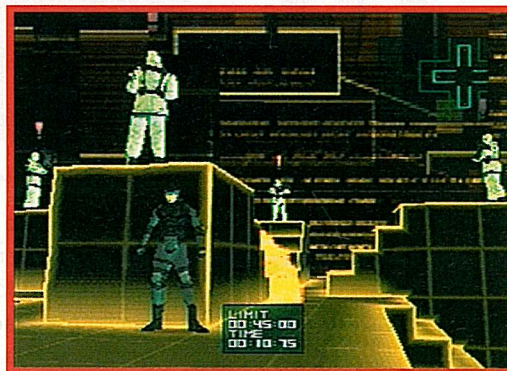
Modos Extra



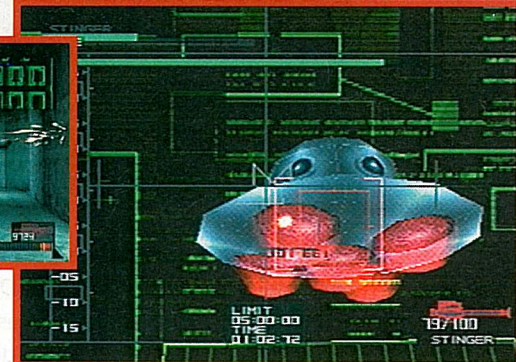
A pesar de los incontables rumores difundidos por Internet, el desarrollo de METAL GEAR SOLID INTEGRAL (tercer compacto al margen) es prácticamente idéntico al MGS que todos conocéis. No hay ningún cambio en la trama del juego, ni finales extra ni nada parecido. Las únicas novedades en el desarrollo de INTEGRAL son la incorporación del nivel de dificultad Very Easy y la vista en primera persona, que todo sea dicho, no es muy útil.



Por unos miserables 4.980 ¥ nuestros envidiados amigos nipones pueden adquirir ya la nueva versión del celebrado METAL GEAR SOLID, denominada **MGS INTEGRAL**. En contra de lo publicado en algunas páginas *Web*, no se trata de una nueva aventura de Solid Snake, sino una versión especial para el mercado japonés con todas las ventajas que incorporó en su día la entrega occidental de METAL GEAR SOLID, tales como los niveles extras de dificultad o el smoking, más unas cuantas jugosas novedades que justifican sobradamente su adquisición. En primer lugar, **INTEGRAL** incorpora las voces en inglés (se ve que **Hideo Kojima** quedó encantado del doblaje de la versión **USA**) y la posibilidad de elegir entre el inglés y el japonés para los textos del juego. Se le ha dotado de un nuevo nivel de dificultad (*Very Easy*) en el que Solid cuenta desde el principio con la ayuda de una ametralladora **MP5** con munición infinita, y se ha añadido un modo de vista en primera persona, muy coquetón pero totalmente inservible a la hora de jugar. Lo



Atención mitómanos de MGS: en el VR-Disc podréis encontrar el legendario vídeo del E3 de 1997 y los dos ofrecidos en el Tokyo Game Show del 98.



VR SOLID INTEGRAL

VR-Disc



La verdadera bomba de **MGS INTEGRAL** es su tercer CD, denominado **VR-Disc**, en el que se ofrecen nada menos que 300 misiones diferentes de **VR Training**, repartidas en distintas categorías: *Sneaking*, *Weapon*, *Advanced* y *Special Mode*. Tras ellas se esconde la posibilidad de jugar con el Ninja, resolver misteriosos asesinatos, destruir a misiles, a un OVNI o participar en una miniaventura de diez fases conocida como **VR Mission**.



Mystery Mode



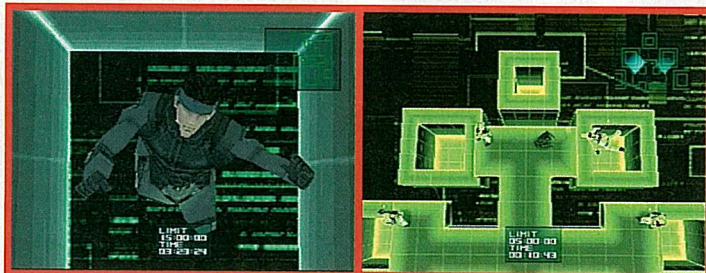
Por encima incluso de la participación del Ninja, lo más delirante y divertido de **INTEGRAL** es el modo **Mystery**. A lo largo de diez fases, Solid emulará a **Hercules Poirot** resolviendo una serie de crímenes. Todo empieza siempre con el cadáver de un soldado genoma y tres posibles sospechosos. Las pistas (gafas rotas, cámaras destrozadas, incluso los restos de un helado) conducirán al culpable. La habitación del último caso os dejará con la boca abierta.



Algunas de las misiones del modo Variety del VR-Disc alcanzan cotas delirantes. ¿Te imaginas derrotar a un soldado genoma de 30 metros de altura con los Stinger?

made in japan

METAL GEAR SOLID INTEGRAL



gordo llega a la hora de evaluar el tercer compacto del *pack*, denominado *VR-Disc*. En él se ocultan la friolera de 300 misiones diferentes de *VR Training* que dejan a la altura del estiercol a las del MGS original. Misiones que requieren el manejo de todo tipo de armamento (Socom, Famas, Explosivo C-4, Misiles Stinger, etc.), otras tipo Puzzle que requieren el uso de la estrategia, otras de misterio que obligan a investigar el asesinato de un soldado... Este tercer CD, que llegará al mercado occidental por

SUPER Information

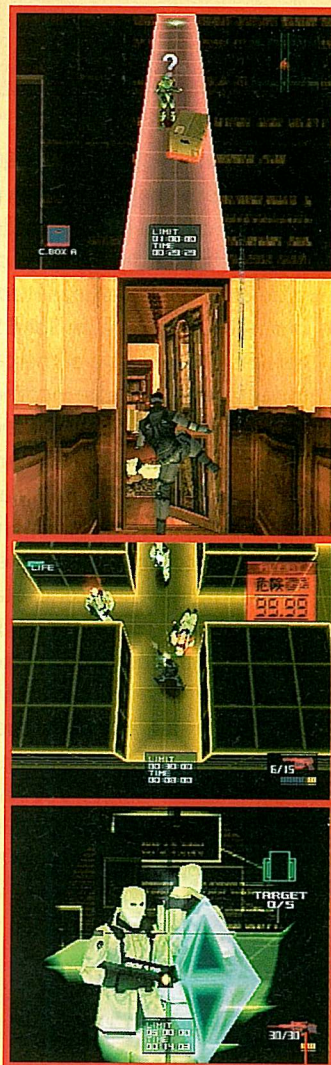
FORMATO 3 CD-ROM
PRODUCTOR KONAMI
PROGRAMADOR KCE JAPAN W.

separado bajo el nombre de MGS VR Missions, y la consecución del propio MGS con la mayor puntuación y rango posible, son la llave para acceder a los dos extras más importantes y comentados de **INTEGRAL**: el Estudio Fotográfico y la posibilidad de jugar como Frank Jaeger el ninja. Todos aquellos que se quejaban de que MGS era demasia-

do fácil van a sudar sangre intentando alcanzar las categorías *BigBoss* o *Fox*, la única forma de poder seleccionar al Ninja a menos que utilicen una **POCKETSTATION**, un *gadget* bastante difícil de conseguir fuera de tierras japonesas. Así es a grandes rasgos **MGS INTEGRAL**. Volveremos a hablar de él, concretamente de su tercer disco

compacto, cuando aterrice en el mercado USA, aunque todavía no tiene fecha concreta. Esperemos que no pierda ningún *extra* por el camino.

NEMESIS



Los duelos contra *Sniper Wolf* son poca cosa comparados con las misiones utilizando el *PSG-1* del *VR-Disc*.

Fotografías



Dependiendo del final podrás acercarte a ellas más o menos.

Es quizás el principal extra de todo **INTEGRAL**. Tras superar el juego normal, en el *VR-Disc* aparecerá una nueva opción en la que Solid Snake podrá fotografiar a su antojo a Naomi Hunter o Mei Ling (dependiendo del tipo de final conseguido).



Cualquier adjetivo se queda corto para describir los increíbles logros cosechados por Kojima y su gente a la hora de dar vida a estas dos auténticas féminas virtuales. Rostro, cuerpo, movimientos...

Jugar con el Ninja



Por una vez podrás utilizar la agilidad del Ninja en tu provecho.

Una vez que comenzó a difundirse la noticia por Internet corrió la histeria: ¡**INTEGRAL** permite jugar como Frank Jaeger el Ninja! Aunque finalmente no es seleccionable para la aventura normal, Jaeger protagoniza tres asombrosas fases incluidas en el *VR-Disc*, en las que podrá dar rienda suelta a sus poderes (invisibilidad, escudo de energía) mientras degüella a diestro y siniestro con su katana. Tres fases cortas pero realmente inolvidables.





Direccion

I-MAN
C/ Parlamento, 31
08015 BARCELONA
Tel. 93 443 85 97
Fax. 93 443 80 06

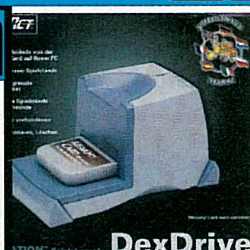
Monster Stick



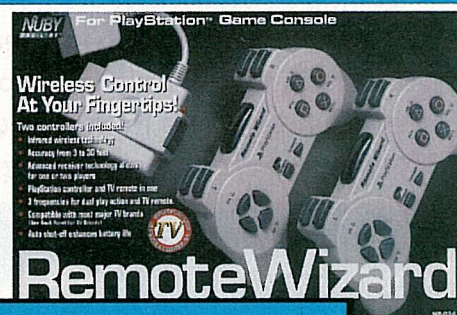
Archivadores



DexDrive



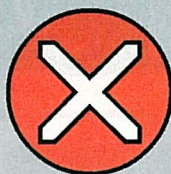
Remote Wizard



Twing Turbo



Error de desbordamiento



Error fatal al intentar mostrar todas las novedades y ofertas, llame al nº: 93 443 85 97

ACEPTAR

? ¿Quienes Somos? ▶

Productos ▶

Novedades ▶

Ofertas ▶

Alquiler ▶

Reparacion ▶

Apagar sistema

Video in PC



ad Cobra



Carcasas



made in japan

Nintendo 64

Cuando vimos que CAMELOT iba a ser el equipo responsable de la programación de **MARIO GOLF** nos llevamos una tremenda alegría. Después de su **EVERYBODY'S GOLF** para **PLAYSTATION**, sin duda el mejor que ha tenido esa consola, con que se limitaran a copiar el esquema ya estaríamos ante un grandísimo juego de golf. Por suerte, no sólo han tomado todo lo bueno, sino que además le han añadido unas cuantas novedades y opciones de juego que volverán absolutamente locos a los fanáticos de este divertidísimo género.



MARIO

Cosas importantes. En **MARIO GOLF** encontraréis un esquema de juego muy parecido al de **EVERYBODY'S GOLF**. Para poder jugar en otros campos deberéis ganar un número determinado de puntos y para poder elegir a otros personajes tendréis que vencerles en un partido mano a mano. Los personajes iniciales tienen diferentes grados de fuerza en el golpeo. Los ocultos son más contundentes y son mejores para poder superar con más facilidad los complejos hoyos de los campos nuevos.



ホール	スコア	ベイト
2ばん	+2	3
3ばん	+8	-15
1ばん	-1	12



Por suerte para todos, **MARIO GOLF** es una réplica casi exacta de **EVERYBODY'S GOLF** en la que han cambiado los antiguos personajes por buena parte de los de la familia **NINTENDO**, y se han añadido algunos modos extras de juego. Si se confirman los planes de lanzamiento, en Septiembre podréis disfrutar de uno de los programas de golf más completos y divertidos de los últimos años. Extraordinariamente jugable, muy sencillo de manejar y con un nivel de dificultad que aumenta en una progresión perfecta, **MARIO GOLF** es un título ideal tanto para los que se inician en este género como para aquellos que ya tengan una larga experiencia. Los debutantes, si conocen más o menos este deporte, no tardarán muchas partidas en dominar los entresijos básicos para solventar las papeletas más habituales. En cuanto a los profesionales, se lo van a pasar como enanos con sus recorridos, sus millones de trampillas ocultas, sus cambios climáticos y los clásicos «atracos» de la máquina al intentar embocar. Los dos recorridos primeros tienen algunas pequeñas dificultades, pero a partir del tercero, con un aumento considerable del viento, los *bunkers* y la distancia, deberemos hacer verdaderos milagros para

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT

salvar el par. Como los jugadores iniciales no son un prodigio de potencia, para afrontar esos campos deberemos retar a los personajes ocultos en el modo de duelo, el más duro de **MARIO GOLF**. Tras librar unas cuantas batallas en esta modalidad, ya estaremos preparados para hacer frente a los otros retos de habilidad y demás subjuegos presentes en este gran juego. En

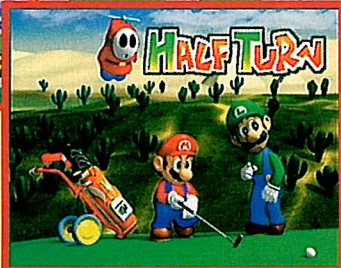
este fantástico **Mario Golf** sólo hay una cosa que no nos ha gustado y es la caracterización de los personajes que, en líneas generales, son un diseño desdibujado del original. Es cierto que no hay problemas para reconocerlos, pero tendréis la sensación de que, por ejemplo, Mario está menos gordo, de que Wario está más achatado o de que Luigi ha pegado un estirón. No tiene mayor importancia...

DE LUCAR



Si embocas desde lejos saldrá este topo, y si utilizas un golpe especial y lo haces perfecto verás estelas así.

GOLF



made in japan



Los estudiantes de los cinco diferentes institutos que conforman el juego, más famosos ya que los de AL SALIR DE CLASE, vuelven a hacer aparición en el mercado lúdico, aunque esta vez sólo en versión doméstica.

A pesar de que el modo *beat'em-up* no contiene excesivas novedades, la gran cantidad de modos de juego hacen de RIVAL SCHOOLS 2 todo un juegazo.



RIVAL SCHOOL

Omake. Dependiendo de la cantidad de tiempo que hayamos empleado y de lo que hayamos conseguido en cada uno de los modos de juego, se nos irá dando una puntuación que podremos intercambiar por extras en el modo *Omake*. Entre la gran cantidad de que dispondremos se encuentran una galería de ilustraciones, todos los vídeos, intros y finales del juego, la posibilidad de visionar las 81 *trading cards* aparecidas en Japón sobre RIVAL SCHOOLS, trajes nuevos para las féminas, etc. Eso sí, para conseguirlo todo tendréis que jugar durante muchísimo tiempo.



Cada instituto posee un estilo marcado y diferente en lo que a forma de vestir se refiere, y al que deberemos ceñirnos al editar nuestro propio personaje. Arriba podéis observar lo que se lleva en el Pacific High School.



Esta segunda parte de RIVAL SCHOOLS ha sido creada expresamente para el mercado doméstico, hecho que resulta evidente des-

pues de jugar a la mayoría de los modos de juego que el título posee. Con respecto a la primera parte, existen una gran cantidad de diferencias y mejoras, aunque en lo referente al modo *beat'em-up* tan sólo cabe destacar el incremento de su dificultad y la inclusión de dos nuevos personajes: Ran, una estudiante de periodismo que utiliza su cámara como método de defensa, y Nagare, un estupendo nadador cuyos ataques recuerdan a un concurso de saltos de trampolín. Las demás modalidades de juego que pudimos ver en el CD *Evolution* del primer RIVAL SCHOOLS han sido mejoradas e incluso aumentadas en esta segunda entrega. El modo «simulador de estudiante» ha sido potenciado con elementos como nuevos rasgos para personalizar aún más nuestro personaje

SUPER Information

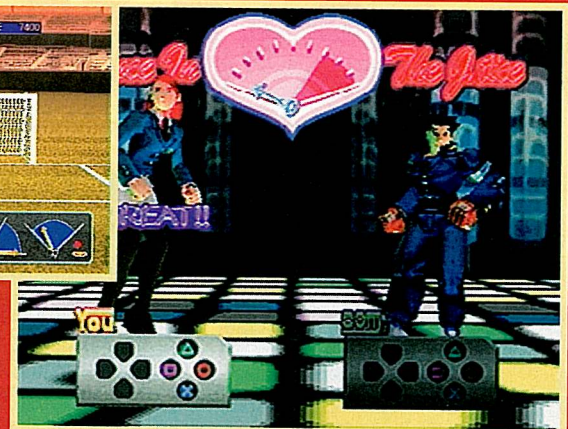
FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR CAPCOM
PROGRAMADOR CAPCOM

editado, y la sensación de estar en un instituto, sin asistir a las clases lógicamente, se ve realzada gracias al calendario de acontecimientos que aparece en las instrucciones del juego, y entre los que destacan eventos como la concentración en la piscina, el día de San Valentín o el día de Navidad. Otro de los aspectos que hizo famoso al primer RIVAL SCHOOLS y que se ha potenciado en esta entrega son los mini-juegos, los cuales deberemos afrontar con el objetivo de conseguir puntos que intercambiaremos en el modo *Omake* por ilustraciones, trading cards y demás rarezas del universo RIVAL SCHOOLS. ¿Saldrá esta rareza en EE.UU. o España algún día? **Doc**



Mini-juegos.

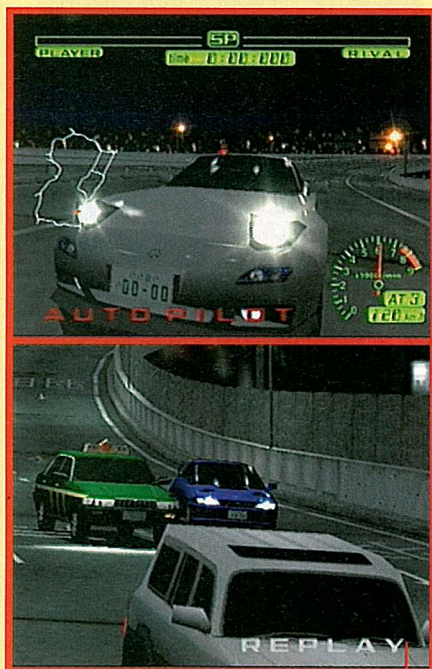
Sumados a los aparecidos en el primer RIVAL SCHOOLS (el lanzamiento y parada de penalties, el tiro a los tableros con puntuación, la competición de Home Runs, los saques de volley ball, etc) se encuentran pruebas como los 100 metros lisos (en la cual deberemos pulsar los botones rítmicamente, que no rápidamente, con el objetivo de llegar antes que nuestro contrincante del instituto contrario) y el *Doki Waku Dance*, prueba que nos pondrá en una pista de baile y en la cual deberemos ejecutar las combinaciones de botones requeridas al más puro estilo PARAPPA o BUST A MOVE.



El nivel de realismo del «simulador de estudiante» llega hasta el punto de que la chica que más nos interesa nos felicitará el día de nuestro cumpleaños.

made in japan

Dreamcast



Las repeticiones son buenas, pero no se puede jugar ni con las cámaras ni con otras opciones.

Seguro que más de uno de vosotros ha asociado las pantallas de **SHUTOKOU BATTLE** con las ya famosas imágenes de **GRAN TURISMO** para **PLAYSTATION 2**. Sentimos desilusionaros, pero el parecido entre ambos títulos seguramente se va a quedar en lo gráfico. **SHUTOKOU BATTLE** está muy bien ideado, pero también tiene lagunas importantes.

En su última entrega de la saga de conducción **TOKYO HIGHWAY BATTLE** para **PLAYSTATION**, **GENKI** nos sorprendió con unos niveles de calidad gráfica que nada tenían que envidiar a **GRAN TURISMO**. Para no perder la costumbre de sorprendernos, la compañía nipona acaba de sacar al mercado **SHUTOKOU BATTLE** para **DREAMCAST** y, si miráis las pantallas, no hemos podido evitar compararlo a las famosas imágenes que anticipó **SONY** de **GRAN TURISMO** para **PSX 2**. Aunque en muchos aspectos no tiene nada que ver con lo que será **GT**, nadie podrá discutirle a **SHUTOKOU BATTLE** el mérito de anticiparnos



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GENKI
PROGRAMADOR	GENKI

lo que podría ser el look característico de la próxima generación de juegos de conducción. El hecho de que sólo destaquemos el trabajo gráfico se debe a que hay algunos de elementos en **SHUTOKOU BATTLE** que no terminan de convencernos. Uno de ellos es su peculiar sistema de control del vehículo, algo tosco y muy al gusto nipón (prefieren los

derrapes a las trazadas), que para los no habituados convierte cada carrera en una «Feria Choquetín». Pese a las excelentes prestaciones del mando de **DREAMCAST**, al principio cada curva suele saldarse con un pequeño golpe y sólo podremos evitarlo

SHUTOKOU BA



En muchas ocasiones el tráfico rodado nos entorpecerá de una manera realmente importante. Por suerte, a nuestros rivales también.

retocando un poco la dirección para entrar derrapando en los giros. Como los coches jamás vuelcan, este asunto no tiene mayor trascendencia. En lo que se refiere a la mecánica de juego, **SHUTOKOU BATTLE** repite el clásico esquema de duelos uno contra uno que ya vimos en **PSX** pero lo hace situando a los posibles rivales en un circuito cerrado. Para correr contra ellos sólo deberemos darle las largas. El número de contrarios es colosal y para poder competir con los más avanzados hay que mejorar el vehículo. Aunque aún estamos lejos de haber agotado todas sus posibilidades, parece que los pocos circuitos de **SHUTOKOU BATTLE** son nocturnos y variaciones de los dos iniciales. Para compensar os diremos que se podrá jugar en red y que contará con un modo para 2 jugadores simultáneos bastante logrado.

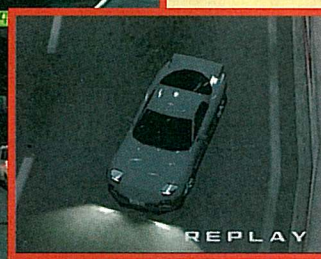
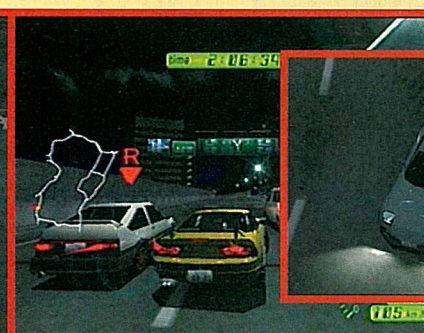
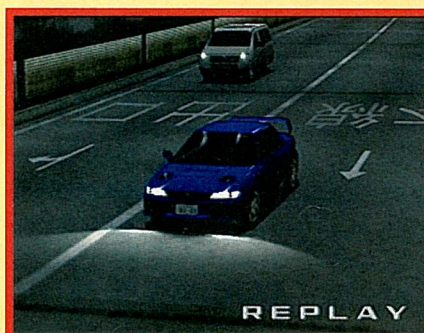
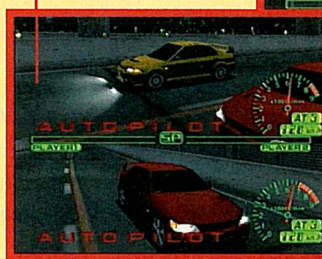
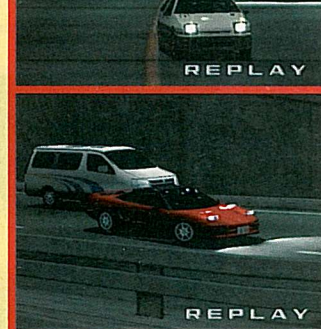
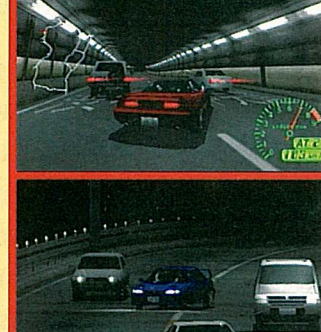
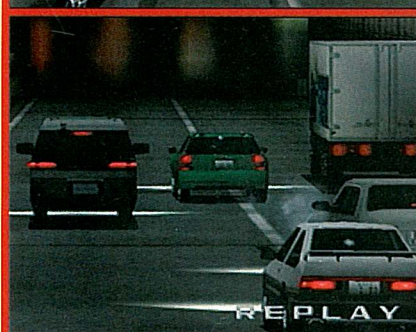
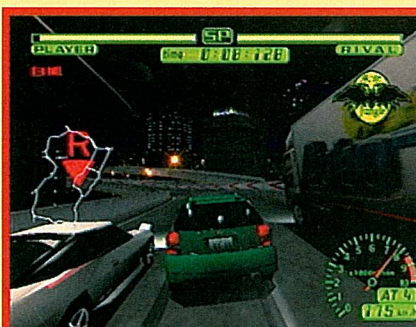
DE LUCAR



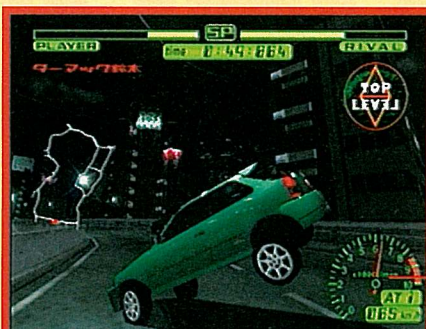
Uno de los aspectos más representativos de los juegos de GENKI es su sistema para entrar en competición. Podremos pasear tranquilamente con nuestro coche en busca de rivales, y para comenzar el duelo sólo tendremos que darle unas cuantas largas. En el mapa del recorrido estos coches aparecen marcados por unos puntos de diferentes colores. Los azules son rivales nuevos, los verdes los que ya hemos ganado y los morados aquellos con los que hemos competido y perdido. Con cada victoria obtendremos nuevos rivales y, por el momento, hay cientos.

*Para retar y ser retado,
basta con molestar al
contrario con las luces.
Con el tráfico corriente
no podremos competir y
es una pena porque hay
taxis y camiones.*

La opción para varios jugadores simultáneos se podrá jugar también en red a través de **Internet**. Esta opción puede ser una auténtica pasada en este tipo de juegos.



PITTLE



Una de las cosas que deberían mejorar para próximas ediciones es el tema de los golpes. Son un tanto irreales y, por más que lo hemos intentado, no hemos logrado llegar a volcar ningún coche.



Los efectos de la luz en la chapa son algo pobres y algunas rutinas de reflejos no son del todo perfectas, pero cubren el expediente y han logrado curiosas estelas luminosas en los faros.

Talleres. Para poder competir con algunas garantías a partir del sexto día de carreras, deberemos destinar casi todo nuestro dinero a realizar mejoras en nuestro vehículo. Las posibilidades son abundantes y no hay apenas un elemento en el coche que no po-



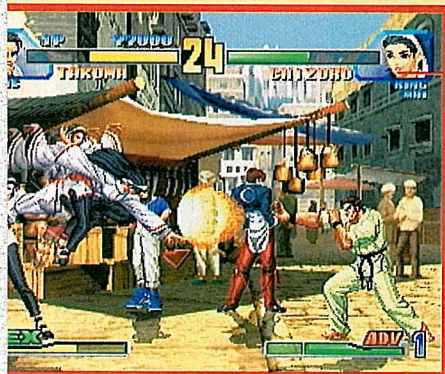
damos retocar. Nuestra recomendación será que os centréis desde el primer momento en motor y control. Si modificáis bien estos asuntos, lograréis la ventaja de potencia necesaria para barrer a los 40 primeros rivales y luego podréis retocar el resto de vuestro vehículo.

made in japan in japan

A tan sólo unos días de la salida en los salones recreativos de KING OF FIGHTERS' 99, SNK brinda a los usuarios de **DREAMCAST** la posibilidad de jugar a una «especial» conversión de la entrega del 98. Aunque no se ha incluido ningún personaje nuevo, los impresionantes escenarios y la gran cantidad de efectos gráficos que posee, dejan a años luz la versión original de **NEO GEO**.



Abajo podéis observar el efecto utilizado con los movimientos que dejan estela, como éste de Chizuru. En lugar de usar parpadeos, se han utilizado varios niveles de layering.



Al fin, y después de tres retrasos consecutivos, la versión para **DREAMCAST** del KING OF FIGHTERS más completo (de momento) llega al mercado japonés.

A pesar de que finalmente SNK no ha incluido ningún nuevo personaje, tal y como se rumoreaba al comienzo del proyecto de conversión, el juego posee una gran cantidad de novedades, sobre todo en lo que respecta al apartado gráfico, que lo hacen atractivo incluso si ya poseemos la versión original de **NEO GEO**. La primera diferencia que notaremos nada más encender nuestra **DREAMCAST** es la nueva e insípida *intro*, creada al más puro estilo

SUPER Information

FORMATO **GD-ROM**
PRODUCTOR **SNK**
PROGRAMADOR **SNK**

anime y cuya ínfima gracia no se encuentra ni de lejos a la altura de todo el conjunto del juego. El cambio más significativo ha sido, el paso a las 3D de todos y cada

uno de los escenarios, el cual los hace realmente impresionantes y mucho más animados que los que aparecen en **NEO GEO**. La gran mayoría de los efectos generados al realizar acciones como rodar, los *counter* o cualquier movimiento especial, también han sido mejorados, ofreciendo un aspecto mucho más pulcro y repleto de transparencias de una gran cantidad de niveles y efectos de *light sourcing* de todo tipo. El apartado visual no ha sido lo

KOF DREAM



Con este golpe especial de Brian se puede apreciar con todo detalle el efecto de transparencias utilizado.





Escenarios. Aunque en pantallas estáticas resulta difícil distinguirlos de los originales de *NEO GEO*, todos los escenarios de *KOF DREAM MATCH 1999* están creados en 3D, gracias al gran potencial gráfico que *DREAMCAST* atesora. En muchos de ellos podremos apreciar efectos que ni tan siquiera existen en la versión *NEO GEO*, como las idas y venidas de los trenes en el escenario de Iori.

único que SNK ha mejorado en este *KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999*, ya que a pesar de que el número de personajes seleccionable no ha cambiado en absoluto, la dificultad que la versión de *DREAMCAST* posee con respecto a la de *NEO GEO* es digna de mención, sobre todo porque es tan alta que podríamos compararla a la de *KOF '95* en nivel 8, en la

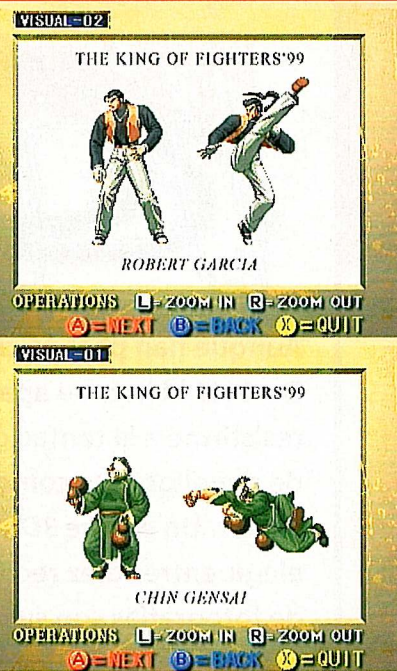


MATCH'99

que los oponentes eran auténticos «guarros» y restaban mucha más energía de lo normal. Con respecto a la tantas veces mencionada posibilidad de conectar a *DREAMCAST* la versión para *NEO GEO POCKET* de *KOF-R2*, tan sólo nos servirá para sumar los puntos obtenidos en la portátil a los obtenidos en *DC* para así descubrir todas las galerías de ilustraciones del juego, en las cuales podremos observar un par de *sprites* de cada uno de los personajes, tanto nuevos como antiguos, del nuevo *KING OF FIGHTERS' 99*. Esperemos que si *ELECTRONIC ARTS* ya tiene planeado sacar en *EE.UU.* *Koudeka* y *FATAL FURY WILD AMBITION*, también ponga a la venta este *KOF DM 1999*, lo cual acercaría este título a nuestras tierras de una manera más que evidente. DOC



Especiales. Si bien los especiales de *KOF 98* eran los más impresionantes de toda la saga, en la versión *DREAMCAST* los efectos de luz y las transparencias los hacen aún más atractivos si cabe. Además, algún que otro especial que en la versión de *NEO GEO* producía alguna que otra ralentización, como por ejemplo el «Kusanagi No Kenda» de Kyo, en *DREAMCAST* no notaréis ningún tipo de *slowdown*, al igual que los demás golpes que producían el mismo efecto en la versión original del juego, como cualquiera de los combos «Body Ga...», también de Kyo.

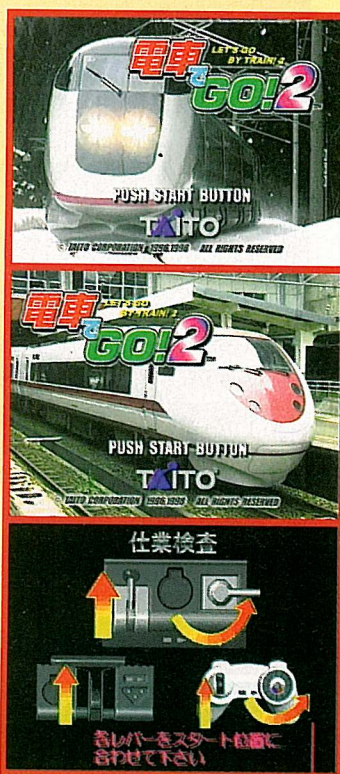
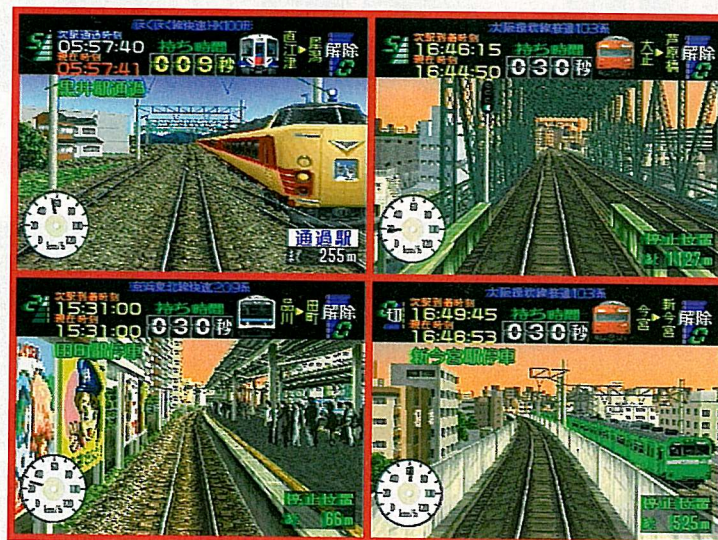


Ilustraciones. En la gran cantidad de galerías de ilustraciones que *KOF DM' 99* atesora, podremos observar los bocetos y un par de *sprites* de cada uno de los personajes que harán aparición en *KOF' 99*, incluidos los luchadores nuevos, como Maxima, Whip, K o Jhun Foon. El sistema ideado por SNK para abrir las galerías de ilustraciones consiste en sumar puntos haciendo especiales, venciendo al rival en menos de 10 segundos, acabando con Omega Rugal, etc. Si tenemos una *NEO GEO POCKET* y el juego *KOF-R 2*, podremos usar los puntos conseguidos conectando la portátil a *DREAMCAST*.

made in japan

Aunque han pasado cinco meses desde que Densya De Go!2 hiciera su aparición en **Japón** no he podido resistirme a la tentación de mostrároslo para deleite de aquellos, que como yo, se sienten atraídos por los trenes. Un **engine 3D** sobresaliente, la posibilidad de elegir entre diez recorridos y una completa colección de fotografías son sus principales argumentos.

PlayStation



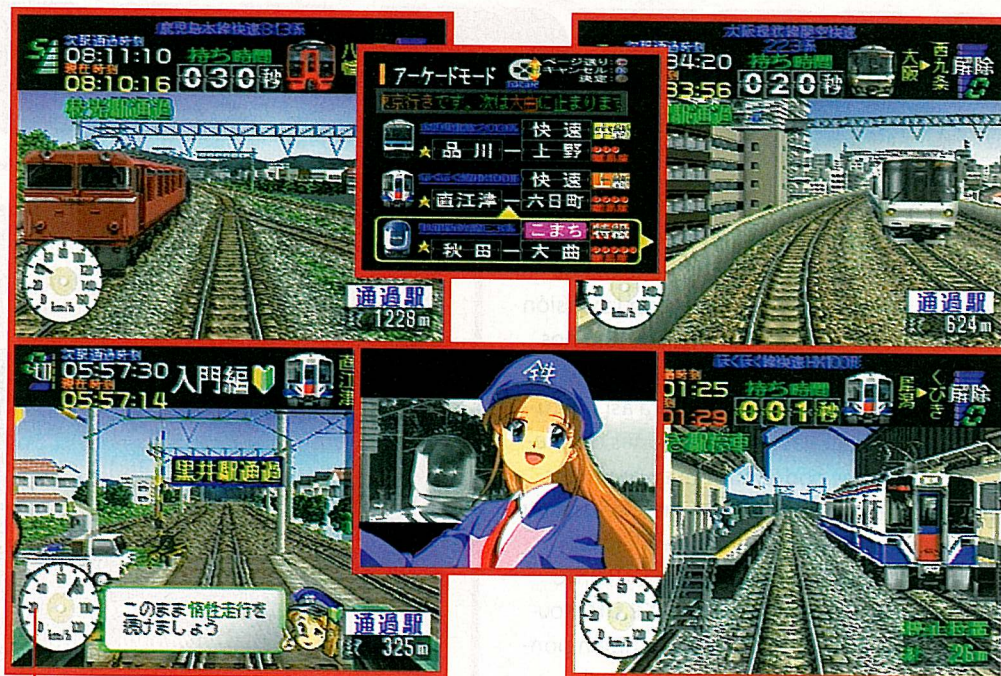
Dependiendo del tren elegido, la pantalla de presentación mostrará un aspecto diferente. Aquí tenéis los tres modelos de mandos específicos para los dos **DENSYA De Go!**.



El 18 de Diciembre de 1997 TAITO puso a la venta la versión **PLAYSTATION** de su recreativa ferroviaria **DENSYA De Go!** La respuesta no se hizo esperar y muy pronto se acercó al millón de unidades vendidas, siendo premiado hace poco en los **PlayStation Awards'99** con el premio **Platinum**, destinado a juegos que superan el millón de unidades. El 8 de Marzo salió a la venta la segunda parte, también basada en recreativa, y de momento se ha situado en más de 600.000 unidades acaparando un **Gold Prize** de los ya mencionados **PA**.

Para esta segunda entrega de **LET'S GO BY TRAIN** (traducción literal) TAITO ha perfeccionado el motor 3D del juego hasta límites insospechados de suavidad y realismo, y ha optado por un total de diez recorridos para el **Arcade Mode** cada uno con su propia dificultad. A los ya utilizados en recreativa, la línea Tokyo-Akita en Shinkansen, la Hokuhoku y la Keihin-Tohoku, se le suman los escenarios exclusivos de **PLAYSTATION**, la Osaka Loop y la línea principal de Kagoshima. El total de trenes diferentes que podremos conducir asciende a 8, siendo la

DENSYA D



Para hacernos con el control de **DENSYA De Go!2** tendremos a nuestra disposición un completo tutorial que nos mostrará los avatares a los que se enfrentan los sufridos conductores de tren. La utilización gradual del freno, el uso del silbato para avisar en zonas señaladas y el constante respeto de las señales serán absolutamente necesarios.



La segunda entrega del mito ferroviario de TAITO cuenta con el Shinkansen, o tren bala, Komachi E3 como principal estrella.



La versión PLAYSTATION cuenta con dos escenarios nuevos respecto al original de los salones recreativos además de otras sorpresas.

atracción especial el Shinkansen (el mítico tren bala) Komachi E3 entre Tokyo y Akita que alcanzará una velocidad de 245 km/h en algunos tramos. La lista de cualidades y virtudes de **DENSYA DeGo!2** se torna interminable, aunque merecen atención especial todas las *intros* y secuencias con trenes reales, el asombroso detalle y la perfecta recreación de todos los recorridos, la banda sonora de los enloquecidos de **Zuntata** (bastante mejor que en el primero) y la posibilidad de ir descubriendo *extras* como una asombrosa colección de fotografías en al-

ta resolución y modelos de trenes en 3D al sumar kilómetros y completar escenarios. Por si fuera poco incluye un tutorial (*Beginner's Course*) y se ha mejorado el sistema que puntúa nuestra frenada en las estaciones con dos vistas diferentes. El éxito de la saga en **Japón** es tal que ya existen tres mandos específicos (¡yo ya tengo 2!) para recrear a la perfección los controles de un tren: dos de sobremesa y uno en forma de *pad*. Como dije con la primera parte, si llega a **Europa** le compro uno a cada miembro de la redacción.

THE ELF

E GO! 2

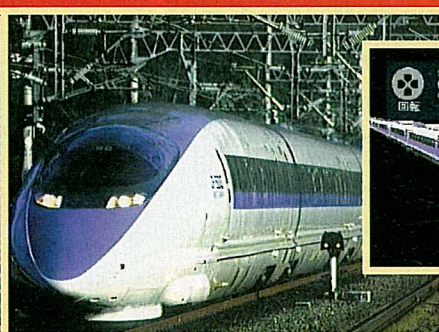
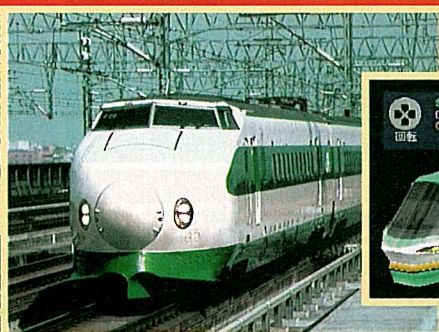
SUPER
Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR TAITO
PROGRAMADOR TAITO

Hall of Train. Uno de los puntos fuertes de **DENSYA De Go!2** es la opción **Hall of Train**, una auténtica enciclopedia de trenes con doscientas fotografías a nuestra disposición de los modelos más representativos de **Japón**, divididos en cinco regiones, e incluso de los menús que podremos degustar en cada uno de ellos. En la opción **Model Floor** contaremos con 41 trenes poligonales que podremos rotar y *zoomear* a nuestro antojo. Como guinda al pastel encontraremos un *movie player* para visionar las *intros* (incluida la de la *Coin-Op*) y finales del juego y un test de sonido para escuchar las 26 canciones, 100 voces digitalizadas y 17 sonidos. Eso sí, para conseguir todo esto tendréis que sumar muchos kilómetros y completar el juego varias veces.



La pantalla donde se muestra la evolución de nuestra frenada nos ofrece ahora dos vistas diferentes para observar nuestras torpezas.



made in japan

KONAMI siempre se ha tomado muy en serio esto de las recopilaciones de éxitos pasados, por eso no ha podido resistirse a recoger en un CD diez de sus grandes éxitos en **COIN-OP** de la pasada década de los ochenta. Para nostálgicos de aquella etapa dorada.

Tras la gran acogida por tierras niponas de sus cuatro DELUXE PACK (PARODIUS, TWIN BEE, GRADIUS y SALAMANDER) y los KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION, KONAMI

no ha podido resistirse a forjar este compacto, compuesto por sus diez títulos más gloriosos comprendidos entre 1981 y 1985. Como en anteriores ocasiones se vuelve a contar con una simpática secuencia CG, aunque me ha gustado más su segunda *intro*, una rápida sucesión de pantallas, fechas y títulos. Después de visitar las opciones (dificultad, número de vidas, salvar *hi-scores* y poco más) dirigiremos nuestro dedo tembloroso al START para sucumbir ante la eterna duda que nos asaltará una y otra vez: ¿con cuál comenzamos a jugar? Cada uno de nosotros se ha forjado sus propios clásicos, pero ante nombres como SCRAMBLE, SHAO LIN'S ROAD, TIME PILOT, CIRCUS CHARLIE, ROAD FIGHTER, SUPER COBRA, POOYAN, GYRUSS, ROC'N ROPE o YIE AR KUNG-FU pocos podrán resistirse a ese sabor añejo que encierran estos mitos y verán desfilar ante sus

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADORA	KCES

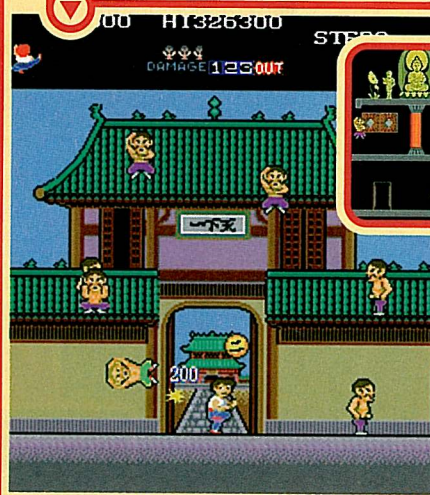
PlayStation

KONAMI 80'S ARCADE GALL

10 clásicos. Aquí tenéis un pequeño escaparate con algunas leyendas del videojuego contemporáneo.

50

SHAO LINS ROAD



Este inolvidable beat'em-up nacido en 1985 es el título tecnológicamente más avanzado de la recopilación y uno de los más recordados por los viejos jugadores del planeta.

ROAD FIGHTER



El magnífico scroll de este vertiginoso juego de conducción de 1984 y la ajustadísima dificultad le convierten en uno de mis títulos favoritos de la recopilación.

SCRAMBLE



CIRCUS CHARLIE



1984 fue testigo del nacimiento de una de las máquinas recreativas más adictivas y jugables de todos los tiempos.

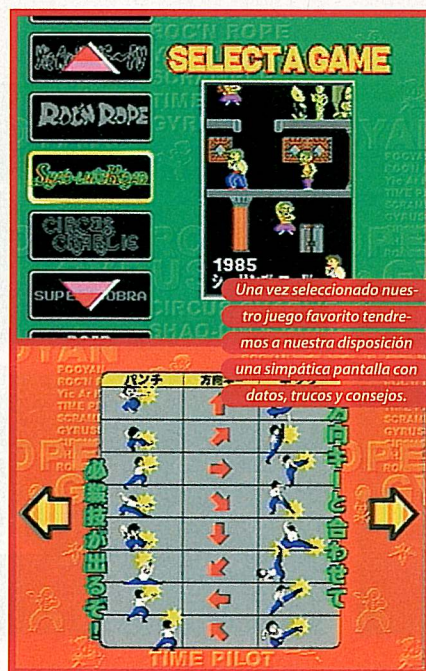
TIME PILOT



Otro de los monstruos sagrados del CD. Aunque vio la luz en 1982 todavía conserva vigente una jugabilidad a prueba de bombas y unos gráficos resultones.

POOYAN

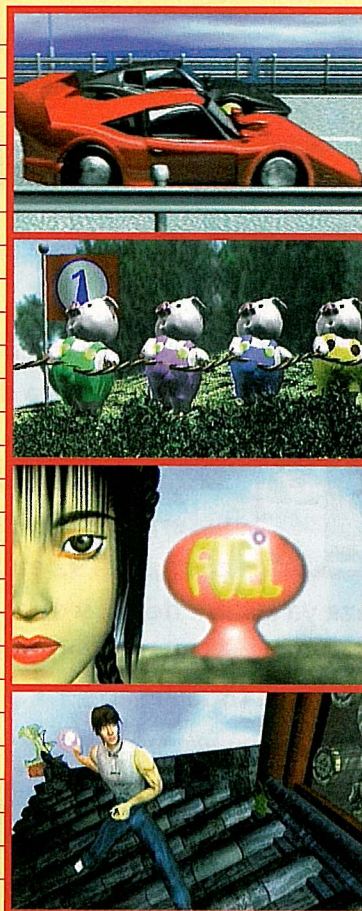




ojos arcades legendarios gobernados por procesadores M6809 y Z80 a menos de 3MHz, paletas gráficas de 32 colores (256 en SHAO LIN'S ROAD) y resoluciones de 256 por 224 pixels. Pequeñas obras maestras de terrible y eficaz simpleza pero para nada fáciles de jugar, y es que muchos de vosotros os sorprenderíais de la dificultad, garra y solidez de estos clásicos con más de quince años de antigüedad a sus espaldas. Mucho más adictivos y con más carisma que la gran mayoría de arcades actuales. Mis favoritos de **KONAMI 80'S ARCADE GALLERY** son SCRAMBLE, CIRCUS CHARLIE, TIME PILOT, ROAD FIGHTER, SHAO LIN'S ROAD y ROC'N ROPE. Lo único negativo de esta gran recopilación es la continua elección de juego y el formato de pantalla diferente al original. Es una pena que ésta y otras recopilaciones se queden en **Japón**, aunque he de reconocer que el reencuentro con clásicos de aquella época gloriosa, que ya nunca volverá, también me ha puesto un poquito triste y melancólico. Gracias una vez más KONAMI. **THE ELF**

compilación es la continua elección de juego y el formato de pantalla diferente al original. Es una pena que ésta y otras recopilaciones se queden en **Japón**, aunque he de reconocer que el reencuentro con clásicos de aquella época gloriosa, que ya nunca volverá, también me ha puesto un poquito triste y melancólico. Gracias una vez más KONAMI. **THE ELF**

INTRO



Para hacer más asequible el gran salto en el tiempo, algunos de estos juegos tienen más de 18 años, y enfrentarnos a estos legendarios arcades de KONAMI con más entereza y humildad, los grafistas de KCES nos han preparado una simpática pero perfectamente prescindible secuencia de introducción que nos dará un pequeño repaso a los diez títulos incluidos en el CD. Hay ocasiones en las que una intro de este tipo sobra, y ésta es una de ellas. Nos habríamos conformado con la secuencia de pantallas, fechas y nombres que aparece si dejamos un rato la pantalla de presentación. En cualquier caso tampoco molesta.

ERY

ROC'N ROPE



Uno de los veteranos de la colección y culpable de la ruina de muchos jovencitos allá por 1981. Excelente scroll horizontal, hipnótico sonido y ¡maldito fuel!

Quizá el juego menos popular de esta compilación. Fue desarrollado por KO-SUKA y aunque su desarrollo es menos intenso acaba conquistando tus sentidos. Es de 1983.

GYRUSS



Menos vistoso que sus hermanos de recopilación pero con la magia y señorío de los shoot'em-up de la vieja escuela. La nave podía rotar 360 grados. 1983 fue su año.

SUPER COBRA



Un clásico no excesivamente reconocido pero repleto de buenas maneras, jugabilidad a prueba de flechas y personajes bien definidos. Año de nacimiento: 1982.

Hermano tecnológico y cronológico (1981) de SCRAMBLE pero con muchas más fases, más dificultad y la eterna tortura de conseguir fuel continuamente.

YIE AR KUNG FU



Otro clásico legendario de la pasada década. El segundo be-

at'em-up que encontramos en el CD posee una cantidad consi-

derable de golpes para la época en que fue programado (1985), además de unos simpáticos gráficos, numerosos oponentes y escenarios de relativa belleza.

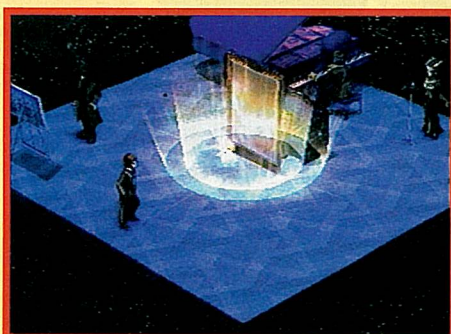
made in japan



Al fin aparece en **Japón** la esperada secuela de MEGAMI IBUNROKU PERSONA. Con **PERSONA 2**, el número de títulos de la serie MEGAMI TENSEI comenzada en el 92 en **SUPER FAMI-COM**, alcanza ya la cifra de 16, y os aseguro que junto a SOUL HACKERS y el primer PERSONA, éste es el mejor título de toda la serie.



Para hacer aparecer a Joker, tendremos que invocarle de un modo similar al de la primera parte, aunque no bastará con gritar «Persona!», esta vez habrá que hacerlo a través de un teléfono móvil.



A lgo más de tres años separan los dos PERSONA, los títulos más significativos de la saga MEGAMI TENSEI, rebautizada en EE.UU. como REVELATIONS. Durante ese lapso de tiempo, los incondicionales de la serie han podido deleitarse con juegos como SOUL HACKERS, tanto para **PLAYSTATION** como para **SATURN**, cuyo aspecto, más concretamente el de los menús de las escenas de combate, ha servido a ATLUS para rea-

PERSONA 2 INNOCENT SIN.



En este conjunto de pantallas podéis observar algunas de las novedades de PERSONA 2. La intro anime, el sistema de batallas, la perspectiva utilizada en los laberintos, etc.

lizar un sistema de juego más intuitivo. La historia del juego resulta en cierto modo similar a la del primer PERSONA, ya que tiene lugar en un instituto que se verá envuelto en todo tipo de extraños acontecimientos que relacionan a sus estudiantes con la extraña aparición de monstruos y fantasmas por toda la ciudad. Además, el argumento que seguirá el juego nunca será igual en cada partida, ya que dependerá de un nuevo sistema creado por ATLUS y que consistirá en contrastar y mezclar los rumores sobre los acontecimientos que pueden escucharse por toda la ciudad. Con respecto a la primera parte, todos los as-

SUPER Information

FORMATO	CDROM
PRODUCTOR	ATLUS
PROGRAMADOR	R&D1



Combates. Muchas de las mejoras aplicadas a PERSONA 2 con respecto a la primera parte tienen relación directa con las escenas de combate. Lo mejor en este apartado es la posibilidad de lanzar un ataque mágico *Persona* combinado entre tres de los personajes, o hacer lo mismo a la hora de negociar con los enemigos. Si seleccionamos una buena combinación de personajes, por ejemplo tres chicas, éstas seducirán al oponente enseñándole las cachas y poniendo poses sexys para conseguir una *Persona Card*.



PlayStation



Arriba podéis ver cómo THE SCOPE le pregunta al asno del reloj, mirándole a los ojos: por favor, ¿tiene hora?



pectos del programa han sido mejorados, en particular el *engine* gráfico, que en esta ocasión muestra un aspecto poligonal y en todo momento subjetivo, incluso dentro de los edificios del juego. Los combates, todo un suplicio para los impacientes, ya que los tiempos de carga que los precedían eran insufribles, también han sufrido

de una radical metamorfosis, ya que aunque poseen el inconfundible espíritu del primer PERSONA, el aspecto visual ha sido potenciado con todo tipo de efectos de *light sourcing*. El cambio en este apartado no sólo es visual, ya que la capacidad de negociar con los enemigos ha sido potenciada, dándonos la posibilidad de hasta negociar con tres personajes simultáneamente. Con respecto a la banda sonora del juego, ATLUS ha creado una gran cantidad de preciosas melodías y además, el tema principal ha sido interpretado por **Hitomi**, cantante del grupo **Avextrax**. Esperemos que ATLUS se decida a poner a la venta en **USA** este magnífico título, lo cual lo acercaría de un modo inevitable a nuestras tierras.

DOC



made in japan

Siguiendo los pasos de CAPCOM y su **STREET FIGHTER EX**, primer *beat'em-up* bidimensional pasado a las 3D, SNK nos brinda la oportunidad de jugar en **PLAYSTATION** al octavo capítulo de la saga **FATAL FURY**, de aspecto tridimensional, aparecido hace unos meses en los salones recreativos y funcionando en el **hardware** de **HYPER NEO GEO 64**.

PlayStation

Novedades. Las novedades y diferencias más notables entre la versión de **HYPER NEO GEO 64** y **PLAYSTATION** son la inclusión en la versión doméstica de un par de nuevas intros y los dos nuevos personajes, Mr Karate (Ryo Sakazaki) y Duck King, y la pequeña reducción en lo que a resolución respecta que ésta sufre frente a la versión de **COIN-OP**.



A la izquierda podemos observar uno de los espectaculares especiales en pleno apogeo. Abajo, una de las pantallas de carga del juego.



FATAL FURY WILD AMBITION

Después de las dos entregas de **SAMURAI SPIRITS 64** aparecidas en versión *arcade* y creadas para **HYPER NEO GEO 64**, SNK le añade una nueva dimensión al universo **FATAL FURY** con este **GAROU DENSETSU WILD AMBITION**. El juego está basado principalmente en la última entrega de la saga aparecida en **NEO GEO**, **FF REAL BOUT 2**, y posee a casi todos los personajes, a excepción de algunos como Bob Wilson o Laurence. A pesar de que SNK prometiera una versión **PLAYSTATION** idéntica a la

recreativa, la diferencia, aunque sólo palpable en el apartado gráfico, es más que notable, ya que el modo utilizado en la versión doméstica no tiene nada que ver con el de alta resolución utilizado en la **COIN-OP**. Lo mejor del programa de SNK es la jugabilidad, que se ha mantenido idéntica a la de la versión original, y ésta, a su vez, sigue en cierto modo las pautas impuestas por anteriores entregas para **NEO GEO**, ya que la situación de los botones es la misma e incluso la posibilidad de esquivar se ha potenciado gracias a las 3D. Lo más impresionante de **FATAL FURY WILD AMBITION** son los especiales de cada uno de los personajes, en los que las 3 dimensiones han permitido dar rienda suelta a la imaginación de los programadores. Preparaos, porque posiblemente llegue hasta nuestras tierras gracias a **ELECTRONIC ARTS**.

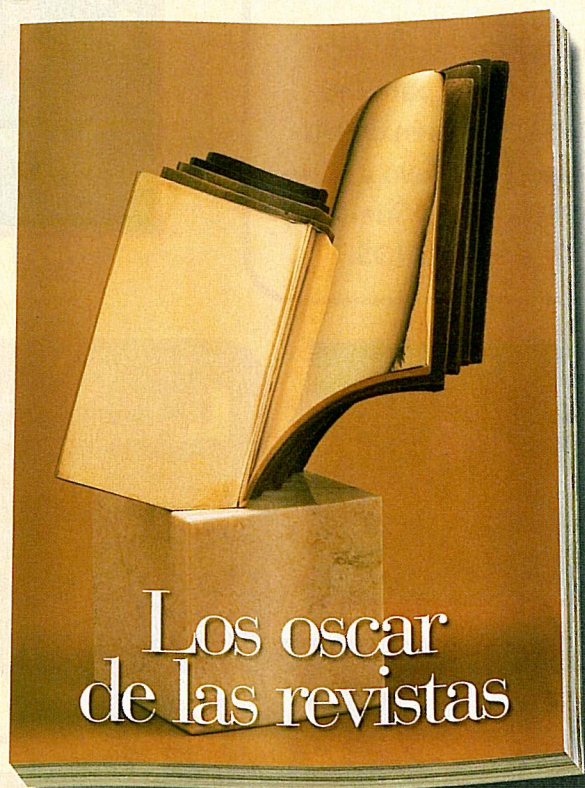


SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK

DOC

PREMIOS DE REVISTAS ARI 99



Los oscar
de las revistas

La Asociación de Revistas de Información
convoca los Premios de Revistas ARI 99 dirigidos
a todas las publicaciones y profesionales
que dentro del ámbito nacional desarrollan
una labor creativa en el medio revistas.

PATROCINADOS POR

Telefonica


ALTAIR QUEBECOR

 **PRINTER**
Industria gráfica, s.a.

 **roedic**


europa
press

 **Logista**

 **POLESTAR**
HISPANICA, S.A.



EBIX
Sociedad del grupo
BURGO




 **General Servei, s.a.**
servicios e instalaciones
para el sector
comercial y público
construcción, gas y plomería

 **BOYACA**



 **FOREST ALLIANCE**
 **MEISA-SERIA**

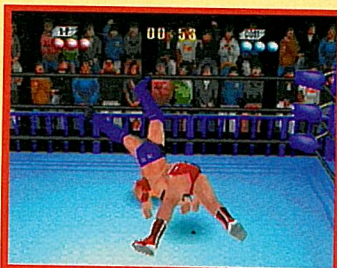
 **STORAENSO**

 **MYLLYKOSKI**

Solicitar las bases en: ARI, Claudio Coello 98. 28006 Madrid.
Tel.: 91 585 00 38 y 91 585 00 41. Fax: 91 585 00 39
Correo-e: ari@iberonline.es y bbertrand@iberonline.es

made in japan

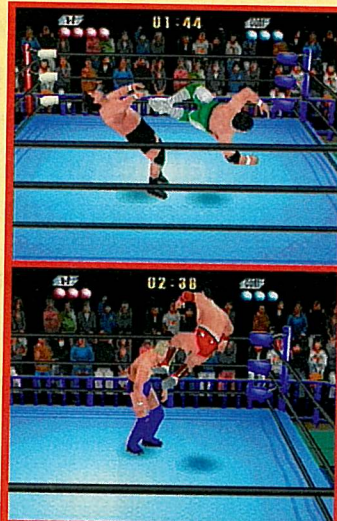
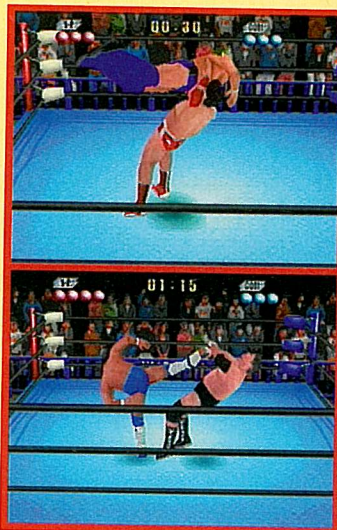
La lucha libre vuelve a resurgir de sus cenizas lúdicas con juegos como **GIANT GRAM PRO-WRESTLING** para **DREAMCAST**; **FIRE PRO-WRESTLING G** para **PSX**, también de **HUMAN**, o este **ALL JAPAN PRO-WRESTLING**. De nuevo podremos sentirnos como Hulk Hogan o El Último Guerrero, al igual que hicimos con las **COIN-OP** de **TECHNOS**.



Arriba, **THE SCOPE** y su señora practicando el salto del trigre. A su lado, el dueño del motel donde pasaron la noche, cobrándola a golpes.

56

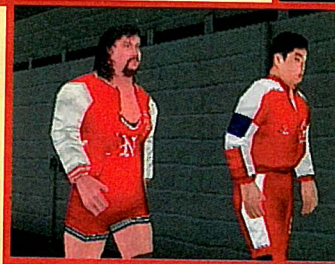
PRO-WRESTLING ALL JAPAN



Diseña tu moda.



Últimamente todo buen juego de lucha libre que se precie ha de poseer un editor de personajes como complemento a los modos de juego convencionales. A decir verdad, éste es de los más modestos.



Un engordado **R. DREAMER** siendo escoltado a la salida de un bar por haberse comido todas las tapas de patatas fritas y ali-oli.



PlayStation

La gran predilección de **HUMAN** por los juegos de *Wrestling* les ha llevado a poner a la venta este **ALL JAPAN PRO-WRESTLING**, juego de lucha libre en 3D, un par de meses antes que su gran estrella **FIRE PRO WRESTLING G**. La principal diferencia entre los dos títulos es, lógicamente, el apartado gráfico, ya que la ingente cantidad de movimientos que cualquiera de los **FIRE PRO WRESTLING** aparecidos en el mercado posee han sido convertidos a las 3D en este **ALL JAPAN**, el cual atesora más de 2000 movimientos, y con el añadido de que la animación de los mismos ha si-

do creada con técnicas de *motion capture*. La jugabilidad resulta similar a la de los **FIRE PW**, ya que el sistema para ganar al oponente en el forcejeo por hacer las llaves es idéntico, es decir, habrá que pulsar uno de los botones en el momento justo, aunque la mayoría prefiramos la modalidad «machaca botones» que poseían los *arcades* de **TECHNOS JAPAN**. A los seguidores de **HUMAN** sólo nos falta la conversión a **PSX** de **TAE KWON DO** de **SF**.



SUPER Information

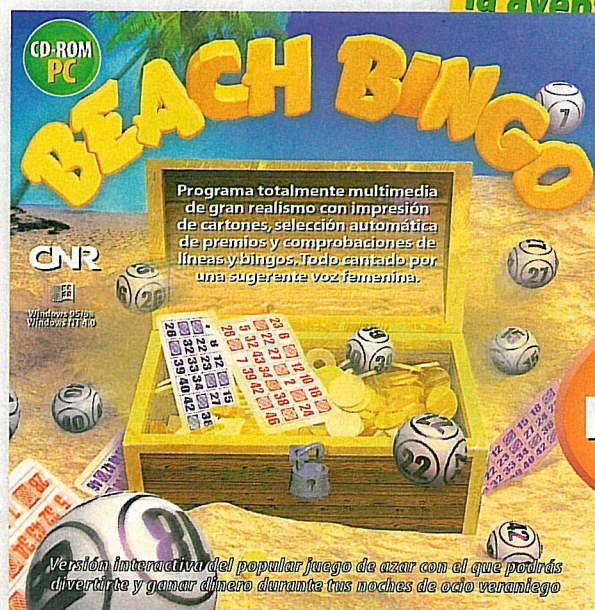
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN

¡¡¡BINGO!!!

Diviértete este verano con tus amigos jugando
con el **Beach Bingo en CD-ROM**
que **te regala** la revista **CNR** este mes.
Entretenimiento y emoción asegurados
para las tardes y noches de tus vacaciones.

El auténtico Bingo en versión multimedia y totalmente interactiva. El programa imprime los cartones, decide la cuantía de los premios según el precio que des a los cartones y los porcentajes que prefieras y comprueba las líneas y bingos automáticamente. Un juego de gran realismo en el que hasta hay una chica que te canta los números.

**JUEGO EN
CD-ROM PC
GRATIS CON
EL NÚMERO
DE AGOSTO**



**todo
por sólo
350 ptas**

revista
mensual
para **seres
inteligentes**

CNR

Una publicación de
Ediciones Reunidas **Z**
GRUPO ZETA



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra Empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comuniquen.

CONCURSO CAPCOM

Estas pantallas pertenecen a tres juegos de los 13 que puedes encontrar en Capcom Generations. Adivina sus nombres y un juego puede ser tuyo. Virgin Interactive y Super Juegos te invitan a participar en este magnífico concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y las respuestas y enviarlo antes del 1 de Septiembre a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO CAPCOM GENERATIONS».

CONCURSO CAPCOM GENERATIONS

NOMBRE:

APELLIDOS:

DOMICILIO:

POBLACION:

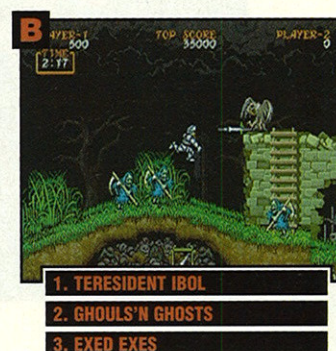
PROVINCIA:

C.P.: TEL.: EDAD:

RESPUESTAS: A ☐ B ☐ C ☐

SORTEAMOS

GENERATIONS



SUPER NUEVO

QUAKE II

En los límites de la realidad

Activision

HammerHead

CD ROM



QUAKE II



mano de PSYGNOSIS, publicó un excelente título llamado SHADOWMASTER que, de nuevo a modo de shoot'em-up 3D, hacía alarde de un auténtico arsenal de detalles técnicos. La complejidad de su mundo 3D y la suavidad con que éste se movía fue sin duda lo más llamativo de un juego que, por otro lado, tampoco logró el éxito esperado. **QUAKE II**, por su parte, fue el título que le dio el auténtico espaldarazo a ID SOFTWARE. Aunque ya antes había contado con muy buenos y espectaculares títulos, **QUAKE II** alimentó la imaginación de muchos diseñadores, que vieron en el

motor de este juego el recurso ideal para crear más y mejores títulos. Como perfecto ejemplo de la potencia de su motor gráfico nos encontramos con el impresionante éxito de SIERRA, HALF LIFE, que se ha consagrado como el mejor juego para PC en este año 1999. Muy interesante, estaréis pensando la mayoría, pero ¿qué hay de la versión **PLAYSTATION**? En realidad todo lo dicho cobra importancia cuando uno ve el juego en movimiento con sus propios ojos, para comprobar con sorpresa que, todo aquello que hizo gran-

Esperábamos verlo algún día corriendo en la cada vez más sorprendente **PLAYSTATION**, pero a decir verdad, nunca pensamos que la demora en su lanzamiento iba a ser tan prolongada. Cuando los usuarios de los sistemas **MACOS**, **WINDOWS 9x** y **LINUX** ya disfrutaban de las primeras versiones **TEST** de **QUAKE III ARENA**, **ACTIVISION** aprovecha para presentar el que sin duda alguna será uno de los juegos estrella de la inminente campaña navideña. Y no lo decimos sólo porque **QUAKE II** cuente con un nombre que ya de por sí vende lo que no está en los escritos, sino porque esta vez, aunque parezca increíble, la adaptación supera con mucho nuestras más optimistas predicciones. **HAMMERHEAD**, el equipo de programación británico que ha desarrollado esta versión para **PLAYSTATION**, no es nuevo en la labor de recrear shoot'em-up 3D en perspectiva subjetiva. En 1998, de la



Además de la proyección dinámica de luces sobre escenarios, enemigos y demás elementos, **QUAKE II** cuenta con numerosos efectos gráficos con los que se recrean enormes mamparas de cristal, lagos, etc. No deberían resultarnos del todo novedosos, pero debido a la escasez de juegos de este género en **PLAYSTATION**, no deja de sorprendernos.



PlayStation • Shoot'em-up 3D

Efectos de luz dinámica



Este fue uno de los efectos que más sorprendió a los usuarios de **PC** cuando **QUAKE II** fue lanzado hace unos años. Dicho efecto, que **HAMMERHEAD** ha recreado en esta versión para **PLAYSTATION**, permite por ejemplo, que las paredes se iluminen al paso de un disparo.



Después de Quake II, ¿dónde está el límite técnico de PSX?



Por fortuna, los programadores de **HAMMERHEAD** han creído conveniente incluir los niveles originales del auténtico **QUAKE II** para **COMPATIBLES PC**, así como otros de nueva creación.

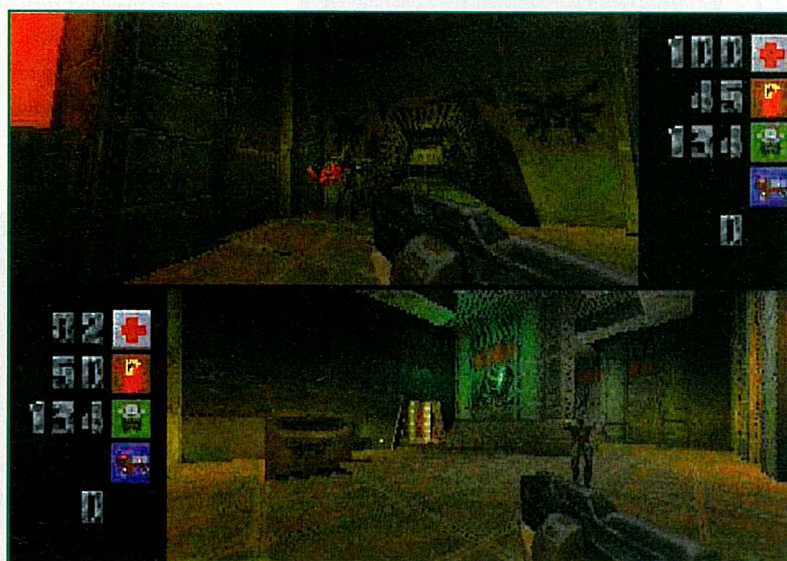
Todavía queda por saber qué tipo de medidas se adoptarán en nuestro país con respecto a la evidente violencia de **QUAKE II**.



51

de a **QUAKE II** en otras plataformas, está perfectamente plasmado en esta última creación de **HAMMERHEAD**. Tiempo atrás habíamos tenido la posibilidad de ver pantallas del juego. En ellas se adivinaba una calidad gráfica sobresaliente, pero lo que no se podía suponer es que todo el entorno gráfico se moviese con la suavidad con que realmente lo hace. Para llegar hasta este punto se pueden seguir dos caminos: uno, liberar al motor gráfico de buena parte del trabajo, reduciendo la calidad gráfica pero conservando la velocidad y la jugabilidad; y dos, respetar todos los detalles del original y rezar porque el motor

gráfico no sea más lento de lo esperado. Pues bien, la gente de **HAMMERHEAD** debió pensar que aún existía una tercera vía, consistente en llevar las posibilidades de **PLAYSTATION** un poquito más allá (¿aún más?), casi hasta los límites de la realidad, conservando todos los detalles del juego original y sin renunciar a la velocidad y jugabilidad que tiempo atrás le caracterizaron. El resultado es un título que te deja con la boca abierta y totalmente enganchado a la consola. Por suerte, **QUAKE II** para **PLAYSTATION** es mucho más que un impresionante entorno 3D. En esta adaptación de **HAMMERHEAD** hay muchos detalles que

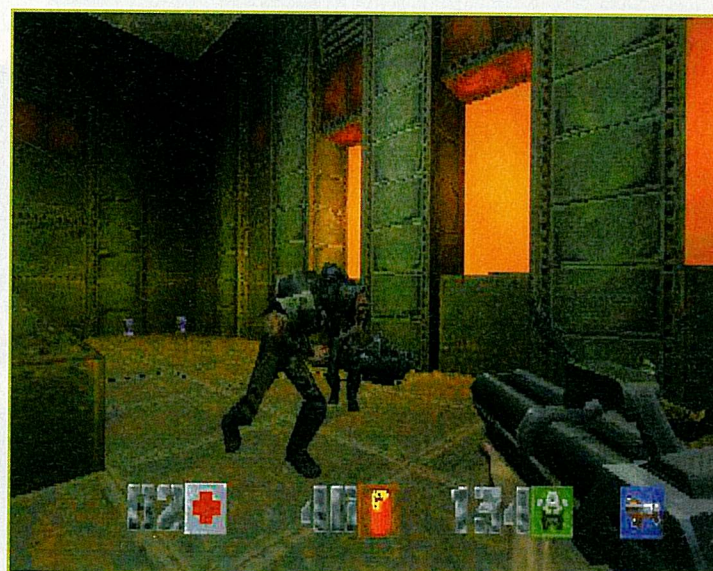


Uno de los puntos fuertes de **QUAKE II** (y en general de cualquier shoot'em-up en perspectiva subjetiva) es el modo multijugador. A falta de poder conectar varias **PLAYSTATION** a través de una red local o a través de **INTERNET**, habrá que conformarse con jugar a 2, 3 ó 4 jugadores recurriendo al viejo truco de dividir la pantalla en idénticas porciones.

SUPER NUEVO

QUAKE II

QUAKE II



El modo multijugador de Quake II será plasmado en PSX, aunque con limitaciones



merece la pena comentar. Por un lado se han incluido los niveles originales de la versión PC, además de otros muchos exclusivos para **PLAYSTATION**. De esta forma se acallan las voces de quienes puedan pensar que **QUAKE II** no es el mismo juego sin los niveles que le hicieron famoso (como ocurre con la adaptación para **NINTENDO 64**). Por otro lado, no se han dejado de lado opciones tan importan-

te como el multijugador, que en modos como el *DeathMatch*, permite a varios jugadores participar en enfrentamientos dentro de un mismo mapeado. Estos modos de juego, para dos y cuatro jugadores, se desarrollan en modos a pantalla partida, y aunque no es lo mismo que jugar en equipos diferentes, con pantallas diferentes y sin ver lo que hace el contrario, sí resulta por lo menos igual de divertido. Lo que no está aun muy claro es si se podrá utilizar el *Link Cable* para jugar a modos multijugador en máquinas diferentes. Para esto habrá que esperar aún algún tiempo. Y es que no debemos olvidar que lo que hemos visto no es más que una versión *beta* de **QUAKE II**, sobre la que todavía deberán realizarse multitud de cambios que, esperamos, sean para bien del usuario final. Lo único que nos queda es esperar y confiar en que los chicos de **HAMMER-HEAD** culminen como se merece el proyecto **QUAKE II**. Por el momento nos limitamos a recordar aquello que tuvimos la oportunidad de ver en vivo y en directo: un juego capaz de dejarnos con la boca abierta por su soberbio entorno gráfico y maravillosa jugabilidad. Puede sonar algo triunfalista, pero en los tiempos que corren, no se puede decir esto de muchos juegos.

J. C. MAYERICK

Detalles notables



1 Aunque no se vea en las capturas, el entorno 3D, además de moverse con gran suavidad, cuenta con una solidez envidiable. Es difícil encontrar una pared o un suelo que desaparezcan.

2 Lo que aparece en la imagen es «sangre de color rojo». Lo que no sabemos es de qué color será en la versión final.

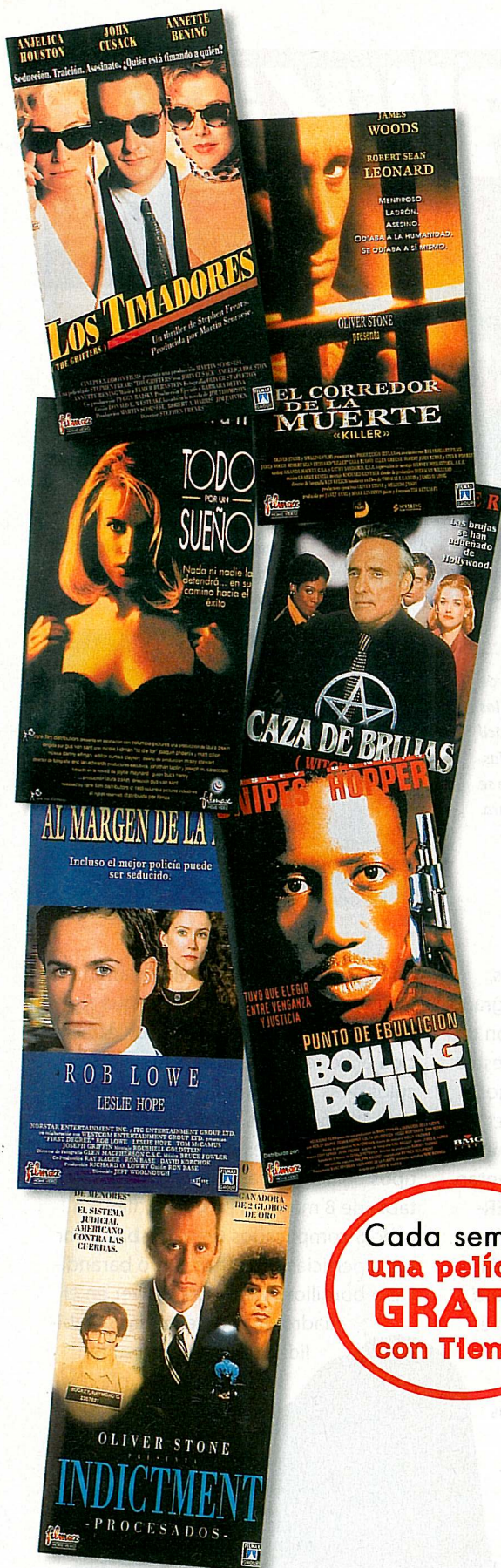
3 Los efectos de luz permiten recrear estancias con este tétrico aspecto.



Hay ciertos aspectos que pueden demostrar la soberbia calidad de un juego. Algunos se adivinan en las pantallas que os proporcionamos. Otros, por desgracia, no son perceptibles desde el estatismo de esas mismas capturas. No os preocupéis, nosotros os las contamos.



La compañía editora se reserva el derecho a efectuar cambios en esta promoción. Teléfono de atención al lector 902 150 152. Horario de 9 a 14 horas.



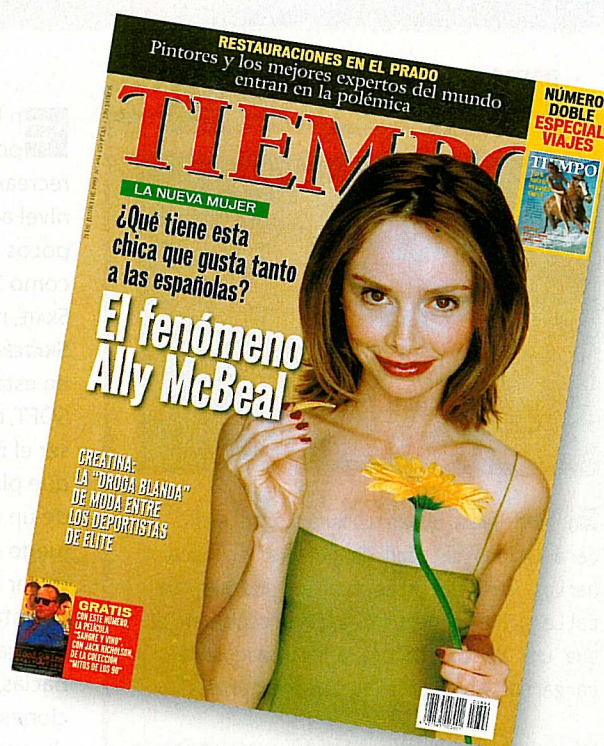
LOS MITOS DEL CINE DE LOS 90



HAY PELÍCULAS QUE NO TIENEN PRECIO.

(POR ESO NOSOTROS HEMOS DECIDIDO NO PONÉRSELO)

Cada semana
una película
GRATIS
con Tiempo



Llévate **Los Mitos del cine de los 90**. Los mejores actores del momento protagonizando 15 inolvidables películas. **Cada semana una película GRATIS con TIEMPO.**

TIEMPO
LA REVISTA QUE CUENTA

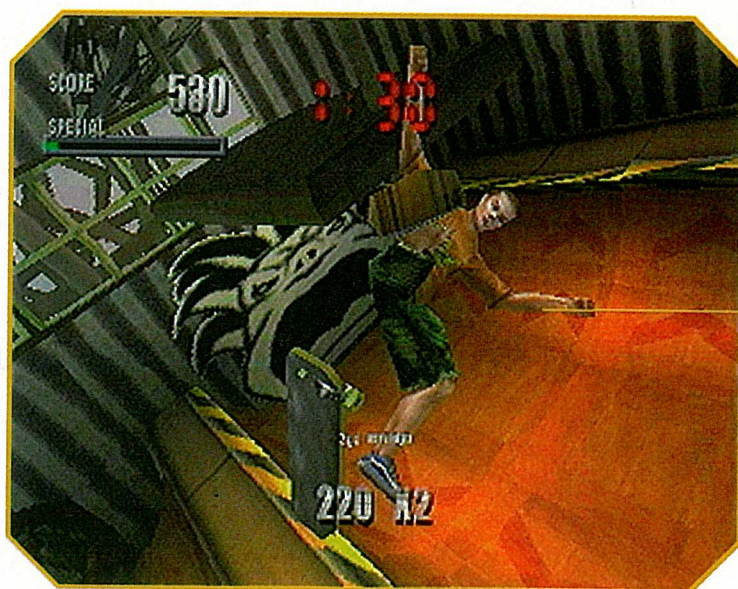
COLECCIONA LOS MITOS DEL CINE DE LOS 90 CON



SUPER NUEVO

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

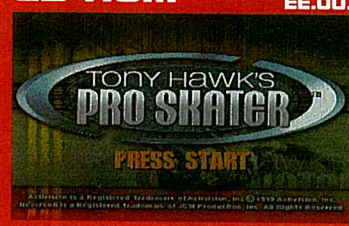
Prepárate, esto es auténtico SK8.



Activision

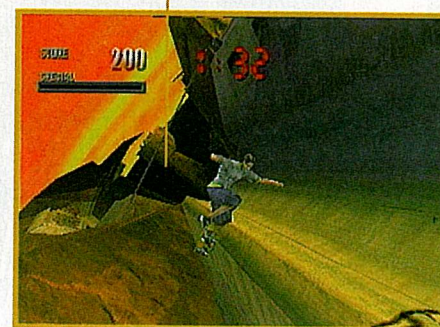
Neversoft

CD ROM



Este es uno de los escenarios más impresionantes, con saltos de una altura que supera los 50 m., algo imprescindible para hacer buenas acrobacias.

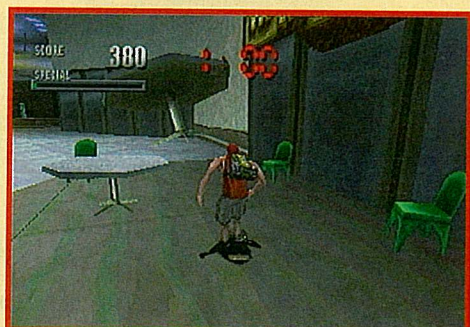
El Halfpipe es uno de los elementos en los que resulta más fácil realizar las acrobacias, sobre todo por que se alcanza gran altura.



Escenarios

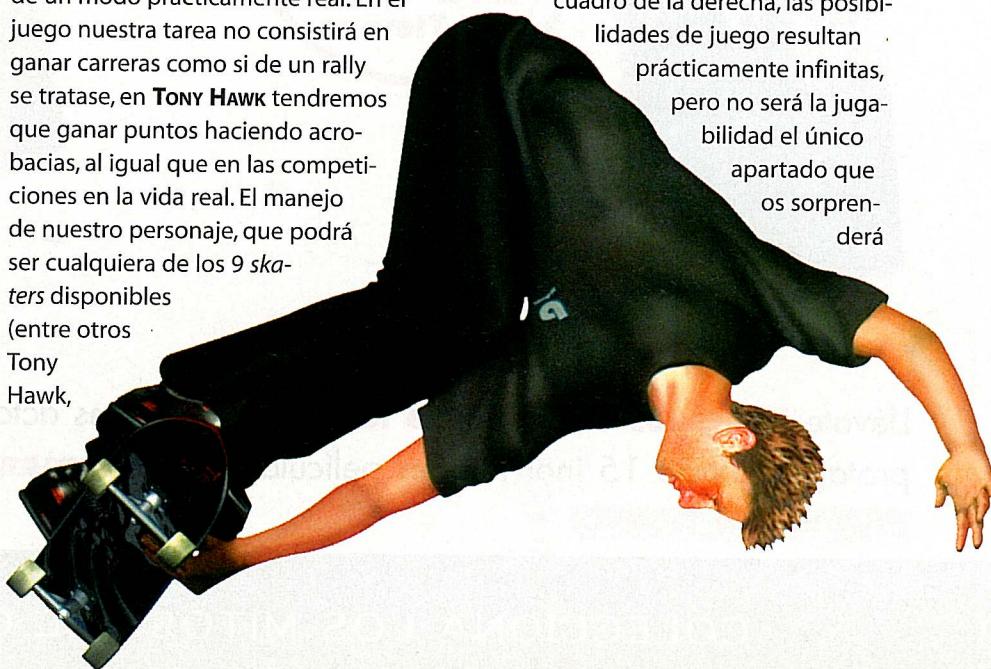


En TONY HAWK'S SKATEBOARDING se nos dará la posibilidad de patinar en escenarios tan realistas como un parque, la calle y hasta un centro comercial, en el que una de las tareas a realizar será cargarnos los carteles informativos.

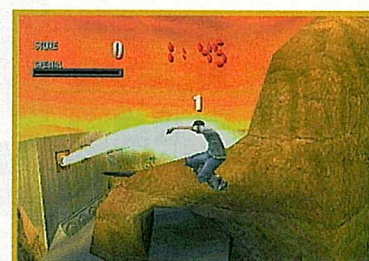
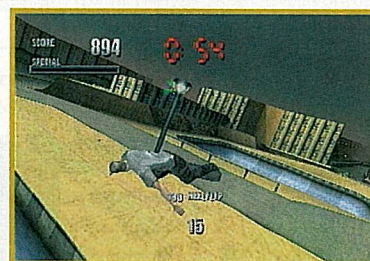
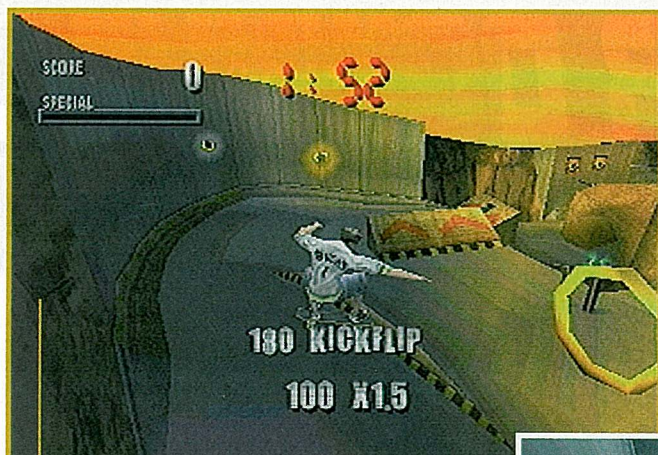


En la historia de los videojuegos, pocos han sido los que han logrado recrear el mundo del skateboard con un nivel aceptable de fidelidad. Entre estos pocos elegidos se encuentran juegos como 720° de ATARI GAMES o STREET SKATE, más actual, de SEGA. TONY HAWK'S SKATEBOARDING, título que nos presentan en esta ocasión ACTIVISION y NEVERSOFT, creadores de APOCALYPSE, promete ser el único videojuego de la historia que plasma el deporte del skateboard de un modo prácticamente real. En el juego nuestra tarea no consistirá en ganar carreras como si de un rally se tratase, en TONY HAWK tendremos que ganar puntos haciendo acrobacias, al igual que en las competiciones en la vida real. El manejo de nuestro personaje, que podrá ser cualquiera de los 9 skaters disponibles (entre otros Tony Hawk,

Chad Muska o Geoff Crawley), también resulta increíblemente real, ya que no existe ningún tipo de limitación establecida en lo referente al sorteo de obstáculos o las zonas por las que se nos permite movernos. Realizando diferentes combinaciones podremos realizar 8 tipos de acrobacias diferentes, agarrar la tabla de 8 maneras posibles y llevar a cabo 5 complicados Grind (resbalar por las superficies estrechas como barandillas y bordillos). Como podéis ver en el cuadro de la derecha, las posibilidades de juego resultan prácticamente infinitas, pero no será la jugabilidad el único apartado que os sorprenderá

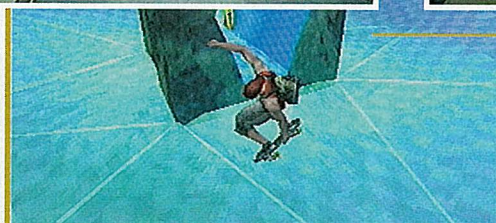
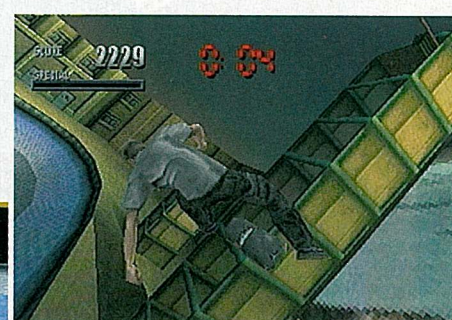
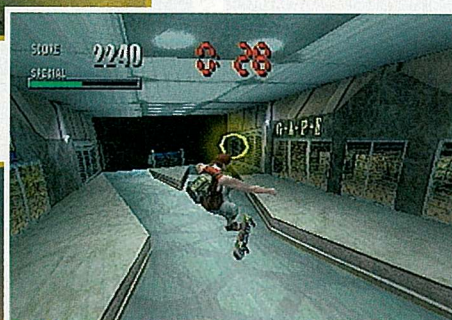
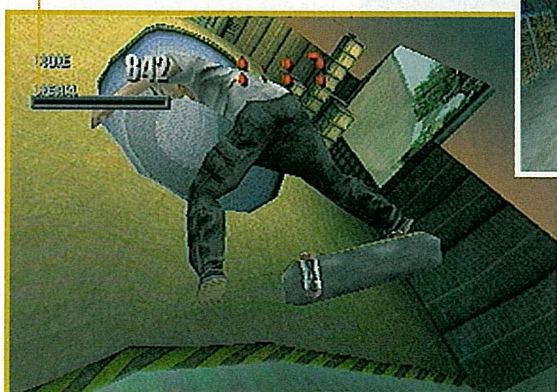


PlayStation • Deportivo

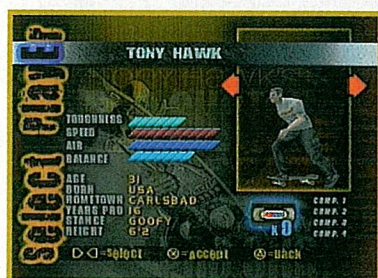


Tony Hawk's Skateboarding es sin duda alguna el más real juego de Skate de la historia

Cualquier aficionado a COOLBOARDERS 2 notará un gran parecido entre éste y TONY HAWK'S SKATEBOARDING, sobre todo en lo referente a los saltos.

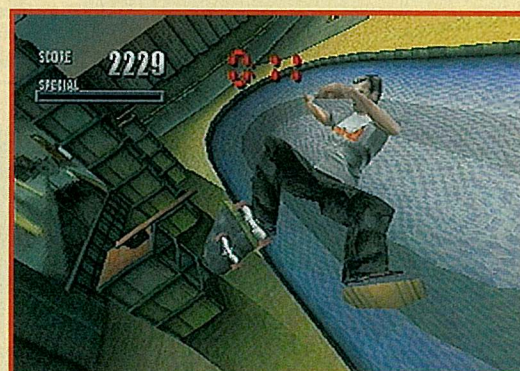
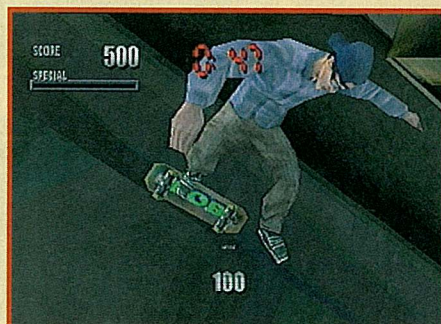


En el centro comercial podremos saltar incluso dentro de la fuente que se encuentra en el medio del piso más bajo del edificio.



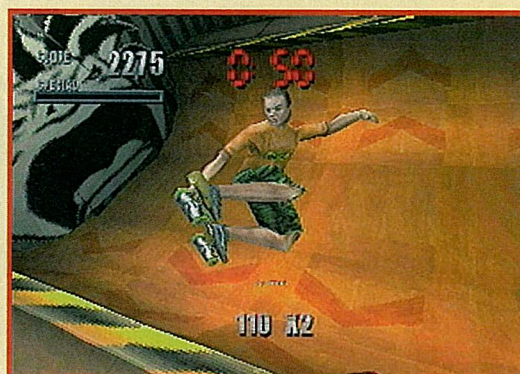
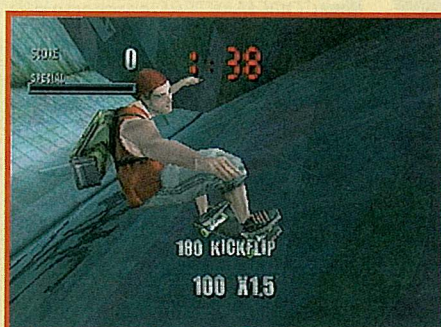
de TONY HAWK'S SKATEBOARDING, ya que su engine gráfico, el mismo utilizado en APOCALYPSE, os dejará boquiabiertos. El conjunto que conforma el escenario y los distintos elementos que lo pueblan es increíblemente sólido, al igual que cualquiera de los personajes, animados con técnicas de *motion capture* llevadas a cabo por el mismísimo **Tony Hawk**. Entre las opciones que tendremos a nuestra disposición destaca el *Career Mode*, una especie de modo historia en el que deberemos ir ganando competiciones (al más puro estilo 720°) y con ello ir adquiriendo nuevas tablas y ruedas y nuevos escenarios ocultos que más tarde podremos utilizar en cualquiera de los demás modos. En breve más información. **DOC**

Salta conmigo!



Teniendo en cuenta que la única limitación es un golpe de brucees contra el suelo, con un poco de habilidad seremos capaces de realizar, por ejemplo, un salto con un indy grab o con cualquier otro grab, seguido de un grind al caer sobre una barandilla y de ahí, saltar hacia el suelo haciendo un ollie o un spin.

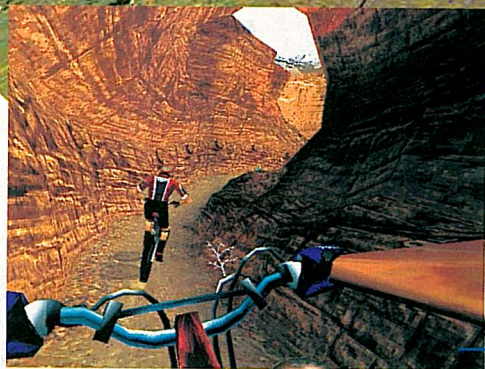
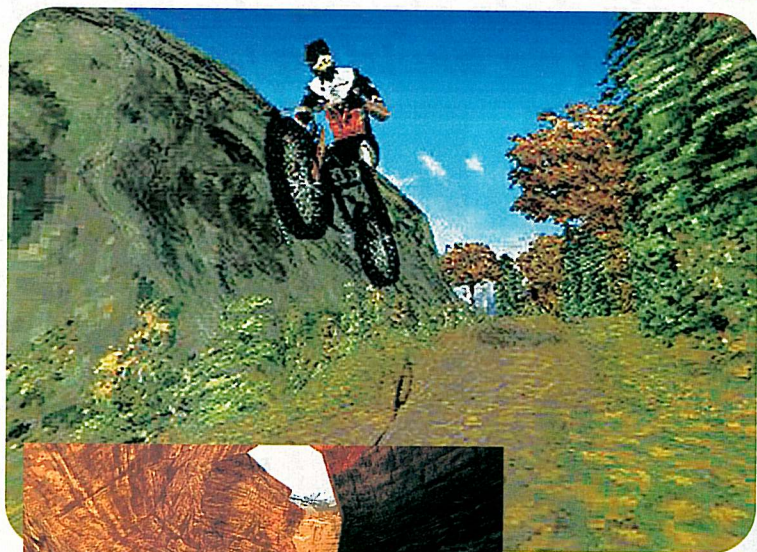
Tendremos la posibilidad de utilizar cualquiera de los elementos de cada uno de los escenarios para realizar algún tipo de salto, Grind, Spin, Grab, etc.



SUPER NUEVO

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

Un golpe de pedal



Entre la variada gama de perspectivas ofrecidas por el programa de CODEMASTERS, la más espectacular es la recogida detrás del manillar.

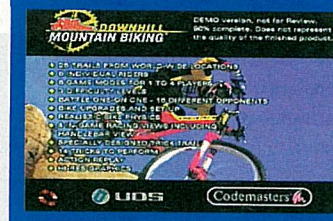


UDS

CD ROM



REINO UNIDO



tuvo lugar en **La Molina (Gerona)**, donde se pudo, además de disfrutar de todo el ambiente, comprobar la agradable sorpresa que se llevaron los deportistas que tuvieron la oportunidad de probar el juego. Esta sensación también fue compartida por los enviados de los dife-



Junto a la enorme velocidad alcanzada por las bicicletas, las piruetas juegan un importante papel en el desarrollo del juego. Saltar por encima de rampas o bajar por unas escaleras son sólo algunas de las opciones incluidas.

El nuevo programa de CODEMASTERS convierte a las bicicletas en las únicas protagonistas de un compacto que refleja toda la espectacularidad de las competiciones celebradas con bicicletas de montaña. Para poder comparar en directo las similitudes entre el programa y las competiciones originales, la presentación a la prensa se realizó durante la celebración del **Campeonato de Europa de Down Hill**. Este

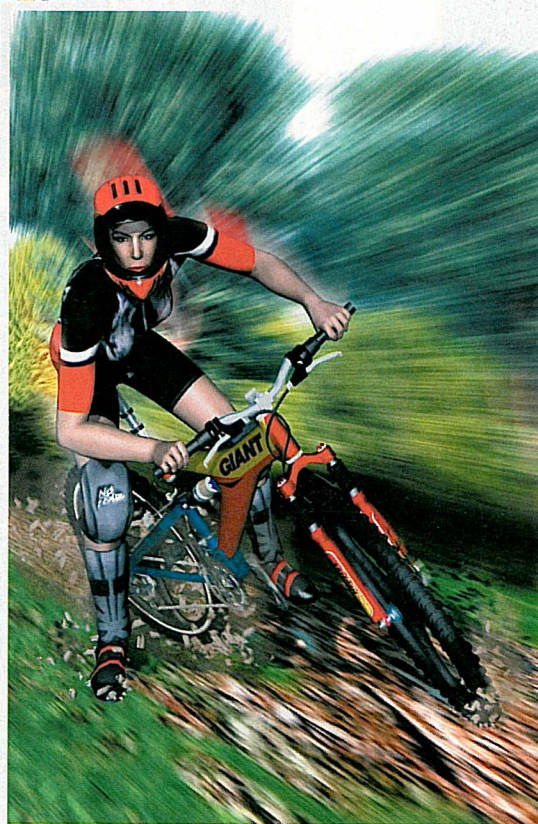
rentes medios periodísticos, que comprobaron la tremenda evolución con respecto a la anterior *beta*, de la que os dimos puntual referencia en la sección **A PIE DE PISTA**. Entre las mejoras hay que destacar la realizada en el apartado gráfico, que permite una fiel reproducción de los movimientos de pilotos y bicicletas, piruetas incluidas, realizadas en alta resolución. Por otra parte, el juego, patrocinado por la marca deportiva NO FEAR, constituye

PlayStation • Deportivo



Entre las directas opciones incluidas destaca la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea. De momento únicamente está disponible el modo de dos jugadores mediante el tradicional sistema de pantalla partida.

la primera aparición en solitario de un deporte de bicicleta dentro de **PLAYSTATION**. Así, las bicicletas, excepto en el caso de **COURIER CRISIS**, siempre habían compartido protagonismo con otras disciplinas como los patines o el monopatín (en las dos entregas de **EXTREME GAMES**), o la piragua y el **snowboard** (en **RUSH DOWN**). El desarrollo del juego, carreras sin puñetazos ni patadas y tráfico cortado, hacen que el modo dedicado a las *mountain bike* en el último programa citado sea el más parecido, aunque la mejora gráfica sea más que notable. Otra de las peculiaridades del programa es la posibilidad de que cuatro jugadores participen de forma simultánea, con lo que se une a la última generación de juegos de coches que están optando por este sistema. El juego, que también está previsto que aparezca en versión **PC**, no estará disponible en las tiendas especializadas hasta el próximo mes de Septiembre. **CHIP & CE**



**El programa
une jugabilidad
a un magnífico
apartado gráfico**



67

A1 90%

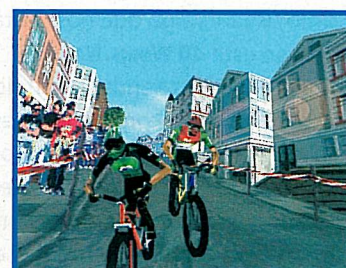
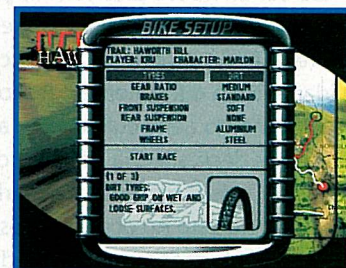
Aunque el programa no esté completamente terminado, se aprecia una gran calidad gráfica: aquí se recogen algunos aspectos ya incluidos.



1 El programa incluye varios videos. Entre ellos hay uno de la marca **GIANT** y otro de **CODEMASTERS**.

2 Entre los ciclistas pueden elegirse diferentes personajes, con características y atuendos diferentes.

3 En el modo contra el reloj, aparece la reproducción del conocido, dentro de los videojuegos, como «fantasma».



SUPER NUEVO

40 WINKS

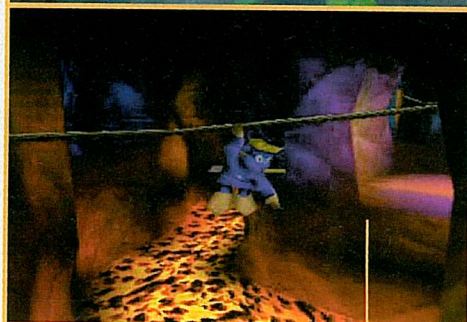
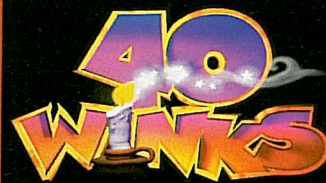
Un guiño a las plataformas

GT Interactive

Eurocom

CD ROM

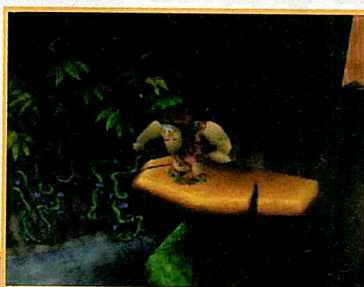
REINO UNIDO



cualidades que hacen de un juego un fuera de serie. El motor 3D del juego, por ejemplo, se asemeja en suavidad y calidad al de títulos como CROC, SPYRO o el mismísimo CRASH BANDICOOT (nos seguimos quedando con este último), aunque también recuerda en ocasiones al del menos afortunado RASCAL, aquel claustrofóbico invento de PSYGNOSIS que pasó sin pena ni gloria. En cierto modo, por qué no decir-



Los efectos de luz proporcionan gran parte de la ambientación de todo juego, y en **40 WINKS** se ha prestado mucha atención a este aspecto. Los resultados, por lo menos en esta beta, son geniales.



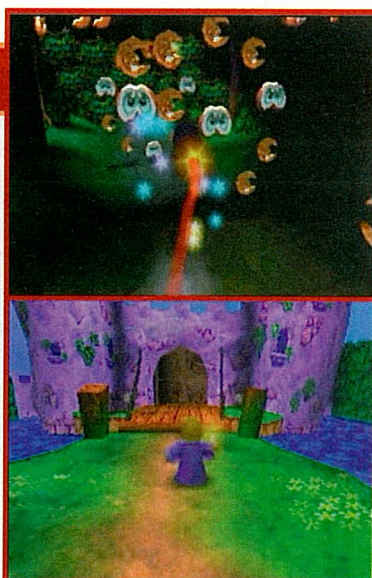
40 WINKS recuerda en muchas ocasiones a RASCAL, debido a la sensación de claustrofobia de sus escenarios.



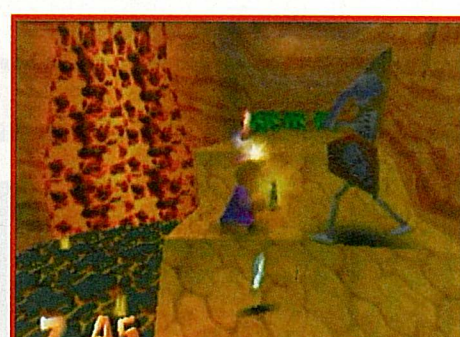
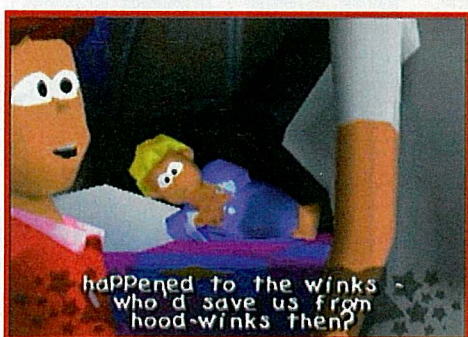
PlayStation • Plataformas 3D

No es nada fácil aceptar el reto de crear un nuevo plataformas para **PLAYSTATION**, más aún cuando el mercado está repleto de excelentes títulos cuya calidad resulta difícilmente cuestionable. Más mérito tiene cuando se parte de cero, es decir, sin una licencia con la que llegar más fácilmente al usuario final. Cuando esto no ocurre, es responsabilidad de la prensa especializada el acercar los buenos juegos hasta el mismísimo usuario, algo que nos gustaría hacer con este **40 WINKS**. No es el momento de recomendar incondicionalmente un título como éste, pues aún resta mucho para su finalización, pero una vez visto las primeras betas del juego, podemos arriesgarnos a afirmar que **40 WINKS** cuenta con todas esas

Versión Nintendo 64



El género de las plataformas está mucho más arraigado en las consolas de NINTENDO, gracias sobre todo a la existencia de un ser tan genial como MARIO. Pese a que la competencia es inferior, 40 WINKS deberá enfrentarse a dos monstruos de la talla de SUPER MARIO 64 y BANJO KAZOOIE. Por el momento cuenta con la posibilidad de explotar el expansión pak, con el que se logran resoluciones mucho mayores y pérdidas de velocidad mínimas.



lo, tiene un aire al genial BANJO KAZOOIE de RARE, sobre todo en los niveles del cementerio, donde los gráficos se asemejan bastante. En lo que respecta al desarrollo del juego, 40 WINKS contará con todos los alicientes necesarios para enganchar al jugador con facilidad. El desarrollo de la aventura, por ejemplo, no será para nada lineal, ya que en cualquier momento se podrá acceder a cualquier nivel de los ocho mundos (siempre que se haya desbloqueado la entrada correspondiente), algo necesario ya que, como en los mejores títulos del género, son muchos los elementos por recoger y descubrir. La variedad de fases será otro de los puntos

fuertes de 40 WINKS. A los necesarios niveles de plataformas se unirán otros de diferente talante, como carreras o enfrentamientos con los omnipresentes jefes finales. El personaje protagonista contará además con la posibilidad de transformarse en diez seres diferentes, cada uno con especiales características, que les convertirán en la solución ideal a determinados problemas. Después de lo visto, y echando un vistazo al logotipo utilizado para el título del juego, uno empieza a pensar que 40 WINKS puede convertirse en el BANJO KAZOOIE de PLAYSTATION. Las semejanzas entre ambos, por el momento, son abundantes.

J. C. MAYERICK

40 WINKS guarda ciertos detalles de similitud con clásicos de NINTENDO 64 como MARIO 64 o BANJO KAZOOIE, aunque no ha sabido plasmar con la perfección necesaria los espacios abiertos de éstos.



PLAYSTATION

- 1 **METAL GEAR SOLID**
Aventura • Konami
No es la época propicia para los cam-
bios, más aún cuando el repertorio de
novedades se reduce a apenas tres jue-
gos con entradas más que discretas. La
llegada de la temporada navideña puede hacer que el
movimiento en los puestos altos del TOP sea trepidante.
- 2 **DRIVER**
Conducción • GTN
- 3 **V-RALLY 2**
Conducción • Infogrames
- 4 **RIDGE RACER TYPE 4**
Conducción • Namco
- 5 **I.S.S. PRO '98**
Deportivo • Konami
- 6 **NEED FOR SPEED R.C.**
Conducción • Electronic Arts
- 7 **SILENT HILL**
Survival Horror • Konami
- 8 **STREET FIGHTER ALPHA 3**
Beat'em-up • Capcom
- 9 **CROC 2**
Plataformas 3D • Electronic Arts

El más vírico

COLICO MC RAE • COLICOVISION



El más divertido

MARIO GOLF • NINTENDO 64



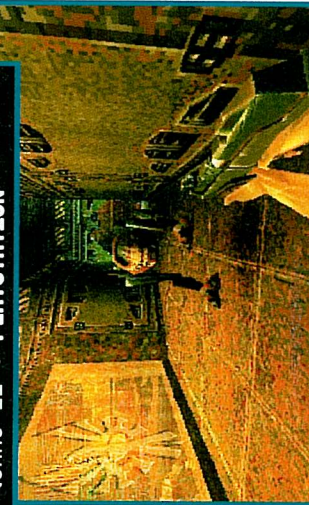
El más «aspeante»

A.C. STUNT COPTER • PSX



El más asombroso

QUAKE II • PLAYSTATION



El mejor del mes

DINO CRISIS • PLAYSTATION



GAME BOY COLOR

- 1 **ZELDA DX**
Action-RPG • Nintendo
Una lista de clásicos. Con la llegada de
R-Type DX son ya tres los «remakes» pa-
ra GAME BOY COLOR en lo alto de la lista.
- 2 **SUPER MARIO BROS. D.X.**
Plataformas • Nintendo
- 3 **A-TYPE DX**
Shoot'em-up • Irem
- 4 **MARIO LAND 2**
Plataformas • Nintendo
- 5 **SPY VS. SPY**
Arcade • Kemco
- 6 **TOP GEAR POCKET**
Conducción • Kemco
- 7 **OBELIX**
Plataformas • Infogrames
- 8 **SHANGHAI POCKET**
Puzzle • Sunsoft
- 9 **TETRAIS DX**
Puzzle • Nintendo
- 10 **GAME & WATCH GALLERY**
Arcade • Nintendo

- 10 **MONACO G.P.A.S. 2**
Conducción • Ubi Soft
- 11 **FINAL FANTASY VII PLATINUM**
RPG • Squaresoft
- 12 **GRAN TURISMO PLATINUM**
Conducción • Sony C.E.
- 13 **CAPCOM GENERATIONS**
Clásicos • Capcom
- 14 **A-TYPE DELTA**
Shoot'em-up • Irem
- 15 **RESIDENT EVIL 2**
Aventura • Capcom
- 16 **OMEGA BOOST**
Shoot'em-up • S.C.E.
- 17 **ROLLCAGE**
Conducción • Psygnosis
- 18 **LEGEND**
Beat'em-up • Toka
- 19 **STREET FIGHTER COLLECTION 2**
Beat'em-up • Capcom
- 20 **APE ESCAPE**
Plataformas 3D • Sony C.E.



Superlistas

NINTENDO 64

- 1 **THE LEGEND OF ZELDA**
Action RPG 3D • Nintendo
Con lo poco que se mueve la lista de NINTENDO 64, es casi imposible que el genial RPG sea desbancado algún día.
- 2 **SUPER MARIO 64**
Plataformas 3D • Nintendo
- 3 **STAR WARS EP.1 RACER**
Conducción • Nintendo
- 4 **F1 WORLD GP 2**
Conducción • Nintendo
- 5 **F-ZERO X**
Arcade-Conducción • Nintendo
- 6 **QUAKE II**
Shoot'em-up 3D • Activision
- 7 **BANJO KAZOOIE**
Plataformas 3D • Nintendo-Rare
- 8 **CASTLEVANIA**
Plataformas 3D • Konami
- 9 **ISS 98**
Deportivo • Konami
- 10 **BEEETLE ADVENTURE RACING**
Conducción • Electronic Arts

JAPON

- 1 **FINAL FANTASY VIII** • PSX
RPG • Squaresoft
Y seguirán pasando los meses con la maravillosa creación de SQUARE en la primera posición del top japonés.
- 2 **ACE COMBAT 3** • PLAYSTATION
Shoot'em-up • Namco
- 3 **FINAL FANTASY COL.** • PSX
RPG's • Squaresoft
- 4 **MARIO GOLF** • NINTENDO 64
Deportivo • Nintendo-Camelot
- 5 **GET BASS** • DREAMCAST
Arcade • Sega
- 6 **WINNING ELEVEN 3 F.V.** • PSX
Deportivo • Konami
- 7 **HOUSE OF THE DEAD 2** • DREAMCAST
Arcade • Sega
- 8 **METAL GEAR SOLID INT.** • PSX
Aventura • Konami
- 9 **KOF DREAMMATCH'99** • DREAMC.
Beat'em-up • SNK
- 10 **SHUTOKOU BATTLE** • DREAMCAST
Conducción • Genki

NEO GEO

- 1 **KING OF FIGHTERS '98**
- 2 **METAL SLUG X**
- 3 **KING OF FIGHTERS '97**
- 4 **KING OF FIGHTERS '95**
- 5 **LAST BLADE 2**

NEO GEO POCKET

- 1 **KING OF FIGHTERS A2**
- 2 **KING OF FIGHTERS A1**
- 3 **METAL SLUG FIRST MISSION**
- 4 **NEO GEO CUP '98**
- 5 **SAMURAI SPIRITS**

SUPER NUEVO

Reconversión en la estrategia

COMMAND & CONQUER 3D

Westwood St.

Looking Glass

256 Megs

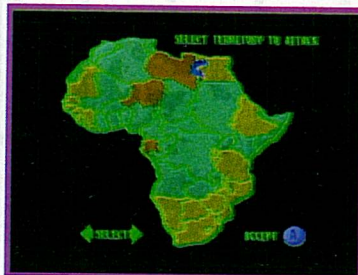


La simulación militar cobró una nueva dimensión hace pocos años, con la aparición de títulos como **COMMAND & CONQUER**. Estos juegos, lejos de la pesadez de los tableros con casillas hexagonales de los juegos de estrategia originales (que siguen teniendo una gran aceptación entre los puristas del género), ofrecen un desarrollo mucho más dinámico, que los acerca un poquito más al usuario convencional. Algo que podría resultar novedoso, pero

que ya introdujeron títulos como **ANCIENT ART OF WAR** de BRODERBOUND hace muchísimos años. **COMMAND & CONQUER** es uno de esos títulos que han acercado la estrategia a estas personas, llegando a convertirse en todo un clásico que, ahora por fin, aparecerá también para **NINTENDO 64**. Y lo hace a lo grande, revolucionando el entorno gráfico del juego e introduciéndose por primera vez en los mundos 3D, más afines a otro tipo de géneros. Poco podemos

contar por el momento. Simplemente os adelantamos que **C&C 3D** contará con más de cincuenta misiones, para deleite de todos los fanáticos de la saga que quieran disfrutarlo ahora en los 64 bits de NINTENDO.

J. C. MAYERICK

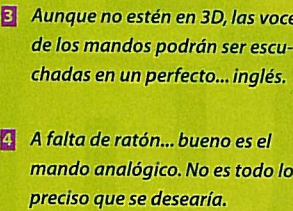
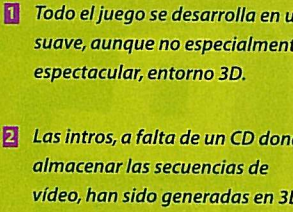


Los que ya hayan tenido la oportunidad de jugar con **COMMAND & CONQUER** en otros sistemas, no deben esperar nada especial de esta versión 3D. Básicamente, sigue siendo lo mismo.



Al igual que en los demás **COMMAND & CONQUER**, el jugador tiene la posibilidad de elegir entre controlar a los «buenos» o llevar a los «malos».

El primer C&C en 3D



1 Todo el juego se desarrolla en un suave, aunque no especialmente espectacular, entorno 3D.

2 Las intros, a falta de un CD donde almacenar las secuencias de vídeo, han sido generadas en 3D.

3 Aunque no estén en 3D, las voces de los mandos podrán ser escuchadas en un perfecto... inglés.

4 A falta de ratón... bueno es el mando analógico. No es todo lo preciso que se desearía.

SUPER NUEVO

RC STUNTCOPTER

Por si las aspás...

Aunque no es nueva la presencia de los pequeños helicópteros en el mundo de los videojuegos, sí os lo parecerá desde el punto de vista que ha elegido INTERPLAY en **RC STUNTCOPTER**. Con los helicópteros teledirigidos como protagonistas, este juego de los programadores

de SHINY ENTERTAINMENT nos invita a demostrar todas nuestras habilidades en una serie de pruebas llenas de imaginación y dificultad. Aunque por su aspecto uno podría pensar que va a encontrarse con un juego sencillo, detrás de esa apariencia informal vamos a enfrentarnos con unos aparatos con un com-

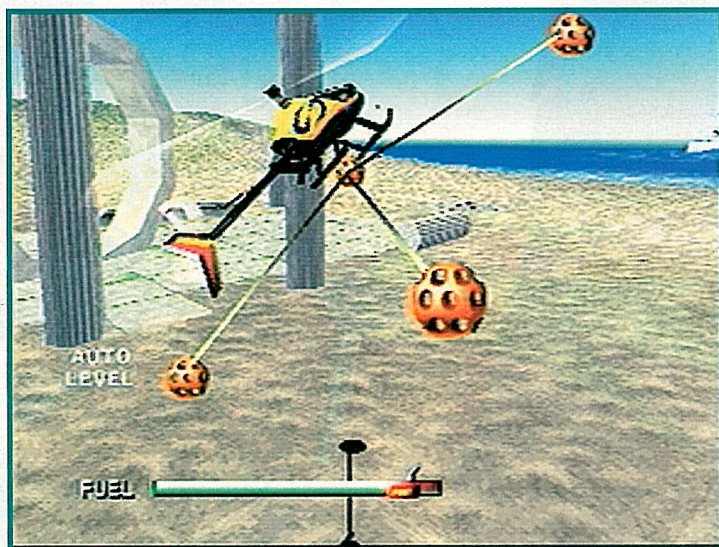
**INTERPLAY
SHINY ENTERT.**

CD ROM



pruebas cronometradas, una enorme variedad de objetivos y un grado de exigencia extremo en algunas de ellas, intuiréis que **RC STUNTCOPTER** no es, lo que se dice, un paseo por las alturas. Hasta el más dotado de los pilotos tendrá serios problemas para salir airoso en los retos finales del nivel más sencillo. Por lo que hemos podido comprobar, la intención de los programadores es entretenernos de la misma manera que a Hércules: muchas misiones y ninguna fácil.

DE LUCAR

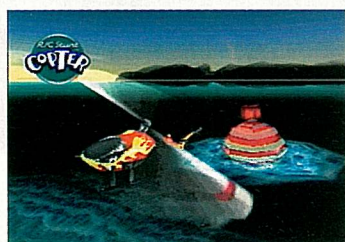


Los programadores de Shiny le han echado mucha imaginación a las pruebas

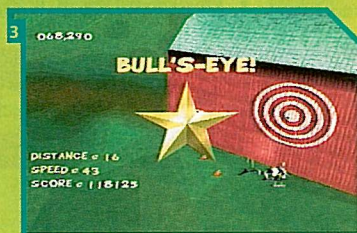
plejo y delicadísimo sistema de controles con los que cualquier mínima operación requiere importantes dosis de precisión y cálculo. Si a ese importante dato le añadimos cientos de



La dificultad del juego vendrá marcada por el helicóptero que elijamos para realizar los retos.



Mil y un duros retos



- 1 Con la dificultad de algunas fases, practicar durante horas será fundamental.
- 2 Parece sencillo, pero dar en el centro de la diana con el helicóptero es heroico.
- 3 Para tener posibilidades, deberemos rozar la perfección en el entrenamiento.



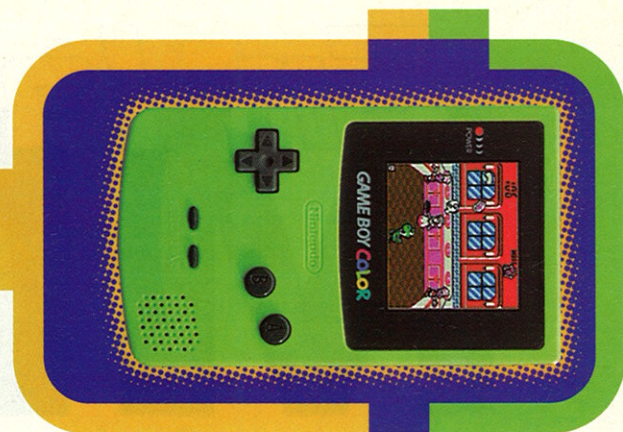
CONCURSO GAM



sorteamos 20 lotes de una

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Vd. tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla de ser errónea. A través de nuestra Empresa, podría recibir informaciones comerciales de su interés. Si no desea recibirlas, le rogamos nos lo comunique.

ME BOY COLOR



Cada una de estas carátulas pertenece a un juego representado por una pantalla. Identifica cada carátula con su pantalla y envíanos tu respuesta.

Nintendo España y Super Juegos te invitan a participar en este magnífico concurso. Para participar sólo debes rellenar el cupón con las respuestas y todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 1 de septiembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, c/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre "CONCURSO game boy color".

CONCURSO GAME BOY COLOR

NOMBRE Y APELLIDOS:

DOMICILIO:

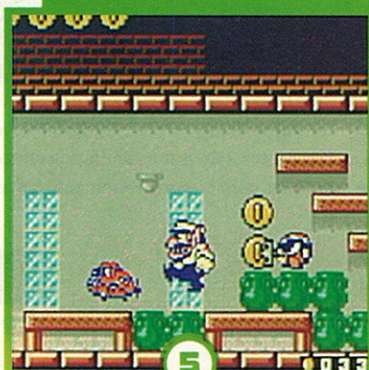
POBLACION:

PROVINCIA:

C.P.: TEL.: EDAD:

RESPUESTAS: A ☐ B ☐ C ☐ D ☐ E ☐ F ☐

ELIGE ENTRE UNO DE ESTOS JUEGOS: A-TYPE DX ☐ SUPER MARIO BROS ☐
LEGEND OF ZELDA ☐ QUEST FOR CAMELOT ☐ BUGS BUNNY 3 ☐ SHADOW-
GATE CLASSIC ☐ TETRIS ☐ CONKER P.T. ☐ FORMULA 1 ☐ GAME & WATCH
GALLERY 2 ☐ WARIO LAND 2 ☐



Game Boy Color y un juego

Nintendo GAME BOY COLOR

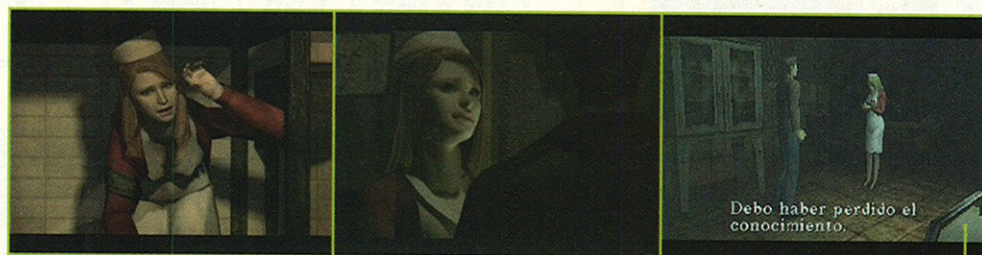


En la boca del MIEDO

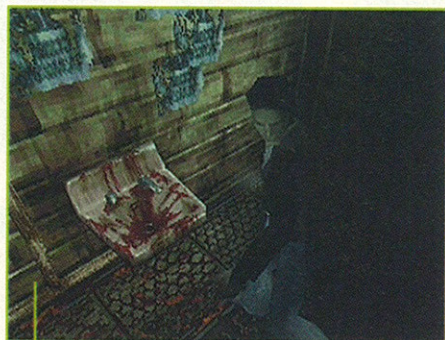
Konami nos proporciona para este verano una de las aventuras más inquietantes y **sobrecogedoras** del momento. Con **Silent Hill** podrás **adentrarte** sin temor más allá de la frontera del **miedo**.

Silent Hill

Desorientación, niebla, oscuridad y un silencio interrumpido por gritos en una estancia de paredes des-
conchadas. Un cóctel explosivo para los nervios que es preferible tomar a altas horas de la madrugada y a solas. Porque cuando decidas entrar en **SILENT HILL** comprobarás que KCET, los desarrolladores del juego, han empleado todo tipo de recursos para que vivas una experiencia inolvidable. Sin duda, nos encontramos ante el mejor juego de terror de la historia. Tan sólo en el primer **RESIDENT EVIL** encontramos un precedente válido, y quizá también podríamos incluir aquí a **CLOCK TOWER**, a la hora de mantener en vilo al jugador utilizando una ambientación adecuada para dicho propósito. Y en **SILENT HILL**, los creadores han apurado al máximo. Si al principio nos sentimos desorientados ante la escasa visibilidad provocada por la niebla y una impenetrable oscuridad, nos creemos afortunados al ser testigos de los macabros escenarios que aparecen cuando Harry traspasa por primera vez la estrecha línea que separa



SECUENCIAS En **SILENT HILL** os veréis sorprendidos por excelentes escenas en FMV que servirán para daros un respiro por unos instantes e ir descubriendo el trabajado y sinuoso argumento del juego. Algunas veces, para nuestro deite, enlazan con dramáticas secuencias poligonales.



Un llanto de un niño procedente de los urinarios rompe la tensa calma de Harry en un escenario que crispa los nervios.

VALORACION

● **SILENT HILL** es un título ante el que no puedes quedarte indiferente. Y si te gusta vas a disfrutar como nunca. el brillante apartado gráfico en 3D, salvo algún enemigo un tanto lamentable, la inquietante banda sonora y los angustiosos efectos de sonido dan vida a una historia que te va a hacer sentir lo que es el miedo. Para colmo la intro y las secuencias elevan el conjunto a la categoría de estrella, convirtiéndolo en un juego imprescindible.

SILENT HILL

SURVIVAL HORROR

CD ROM

Jugadores

1

Vidas

1

Escenarios

13

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

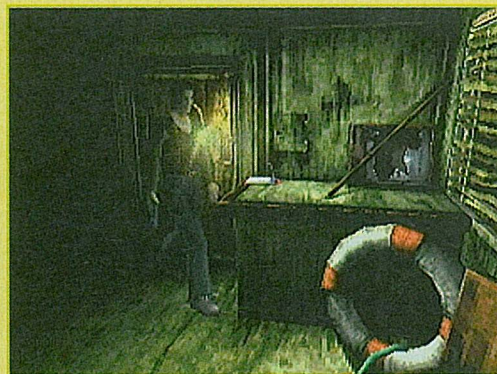
ANALOGICO+VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD (1)

Un Pueblo Fantasma

SILENT HILL comprende tres zonas bien diferenciadas: el pueblo, la zona comercial y la turística. En cada una de ellas visitaremos lugares como la escuela, el hospital, la iglesia, un centro comercial, las cloacas, el puerto y un parque de atracciones, y sus *alter ego* en otra dimensión.

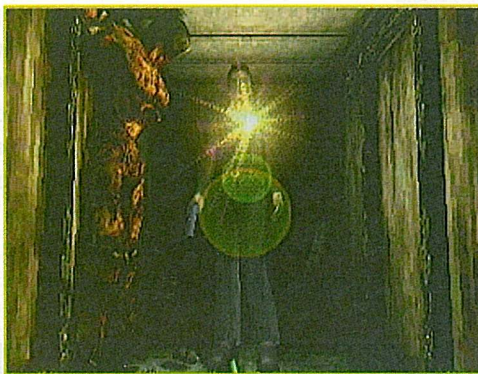


SUPER Information

FORMATO CD-ROM

PRODUCTOR KONAMI

PROGRAMADOR KCET



El siniestro parque temático de **SILENT HILL**, y más concretamente el tióvivo, nos tiene reservada toda una sorpresa.



la «realidad» de la locura. Un suelo de rejilla en el que resuenan las pisadas constantemente, salas con el mobiliario destrozado, la suciedad invadiendo todos sus rincones, cuerpos colgando o algún elemento decorativo desconcertante, como las camillas con cuerpos cubiertos de sábanas en el Hospital. Asistiremos a este desagradable espectáculo en varias zonas de **SILENT HILL** acompañados por el



GRAFICOS

salvando el protagonista y algunos enemigos, **SILENT HILL** cuenta con unos gráficos alucinantes. Sus creadores han conseguido recrear una pesadilla en imágenes que atormentarán al jugador como nunca lo ha hecho ningún otro juego.

MUSICA

Las melodías que acompañan la intro y el final del juego se salen. **SH** posee una banda sonora digna de pasar a formar parte de nuestra mejor colección. Las composiciones de ambiente se valen por sí solas para poner los pelos de punta.

SONIDO FX

Aunque a veces es difícil distinguir si las sirenas y otros ruidos angustiosos pertenecen a la banda sonora o a los efectos de sonido, este apartado plasma con realismo el ambiente tétrico, con algún que otro sustito incluido, ¡cómo no!

JUGABILIDAD

Los únicos enemigos en los que merece la pena gastar munición son los jefes finales, el resto es mejor esquivarlos cuando se pueda. Los enigmas, acertijos y otros elementos de aventura captarán tu atención sin remedio a lo largo del juego.

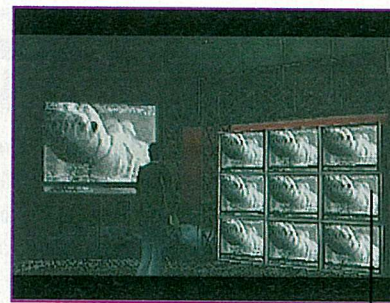
GLOBAL

95

- + el ambiente de **SILENT HILL** que te mantendrá en vilo.
- el aspecto gráfico de los enemigos de las zonas exteriores.

La Incógnita

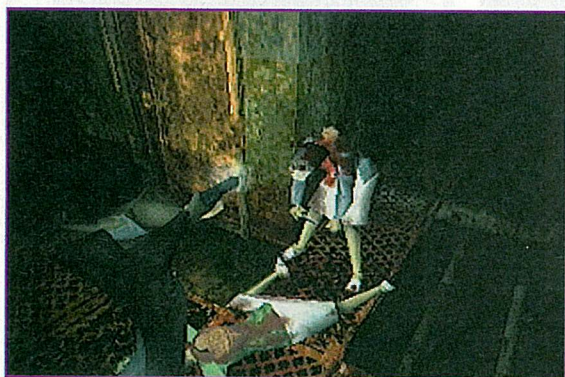
Hasta cinco finales diferentes podemos hallar en **SILENT HILL**. Dependiendo de las decisiones que tomemos en unas escenas determinadas del juego seremos recompensados con uno de ellos. Los creadores han utilizado una clasificación que va de +malo a +bueno. Con este último se obtiene una nueva *intro* y el modo *Next Fear*. El que consiga terminar esta modalidad utilizando el talismán será testigo de un nuevo final con una melodía cantada.



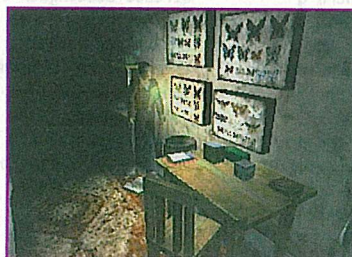
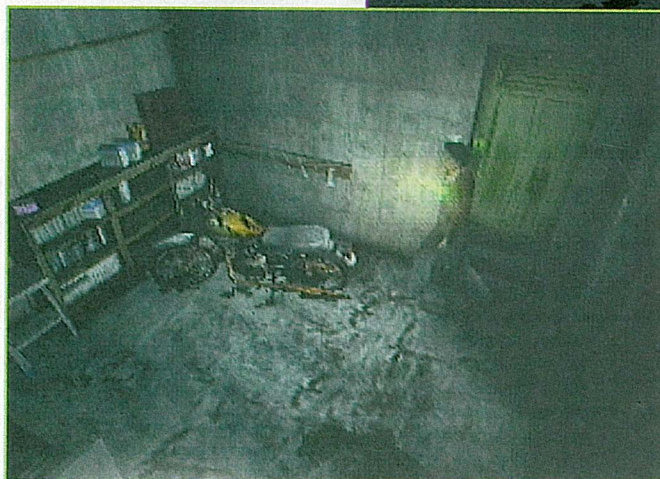
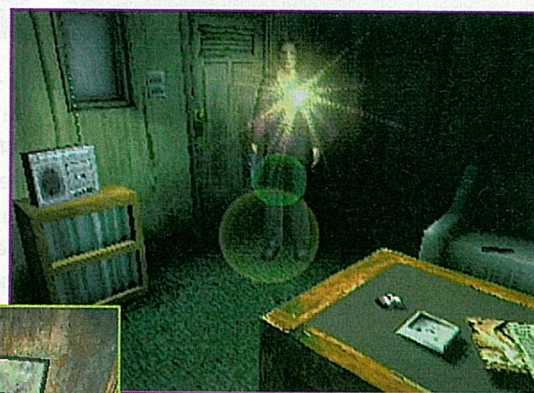
«¿Papa?... ¿dónde estás?» Un inquietante mensaje de Cheryl, desconcierta a Harry.

perturbador sonido en la distancia de unas sirenas que parecen anunciar un ataque aéreo. Al impresionante apartado gráfico se suma la inquietante banda sonora. Mientras hay veces que resulta inexistente, otras seremos atormentados por siniestras composiciones que machacarán nuestro sistema auditivo indicando la presencia de enemigos o de un momento importante en el juego utilizando compases repetitivos. Pero este apartado no cumple un papel meramente decorativo. La maravillosa canción que acompaña la *intro*, junto con las que se han compuesto para el final de la aventura, nos han dejado completamente boquiabiertos ante su innegable calidad. Para aumentar hasta límites obse-

sivos la tensión que se respira en **SILENT HILL**, KCET ha preparado unos efectos de sonido que se acoplan con los silencios produciendo un estado de máxima ansiedad en el jugador. Los desagradables chirridos de las puertas que preceden el paso a cada nueva sala, o los agudos chillidos de unos pequeños seres transparentes te encogen el corazón abonando el terreno hacia los contados pero inevitables sustos que oculta el juego. Os puedo asegurar que la continua sensación de angustia, sobre todo en el «Lado Oscuro», no desaparecerá hasta que hayáis terminado con el *Final Boss* y comiencen a sonar las primeras notas de la canción del epílogo. En lo que se refiere a los enemigos, hallamos que en el



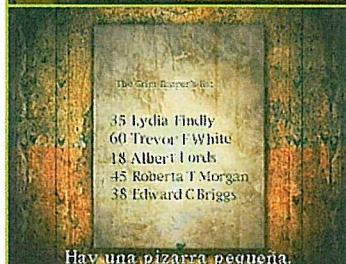
MUTACIONES El personal sanitario del hospital también ha sucumbido a la llamada del Mal. Las enfermeras, además de sufrir horribles mutaciones en su espalda, poseen un instinto asesino implacable. Son sin duda uno de los mejores enemigos que hemos encontrado en el juego.



EN CADA RINCON Hay que cerciorarse de que ningún rincón, por pequeño que sea, escape a nuestra búsqueda. Un objeto fundamental podría pasar desapercibido.



EL DIARIO El protagonista encontrará en lugares estratégicos blocs de notas en los que reflejar sus avances. El cometido de estos cuadernillos no es otro que salvar la partida. A veces es necesario inspeccionar a fondo para grabar antes de adentrarte en una zona peligrosa.



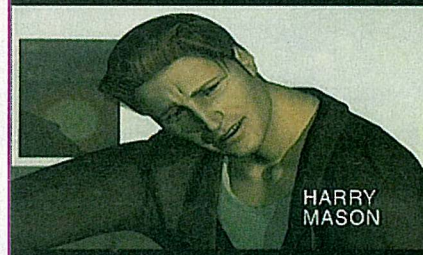
CON INGENIO Inteligentes e interesantes puzzles pondrán a prueba nuestro ingenio para resolverlos con paciencia, papel y lápiz.



ACOSO Entre las criaturas que acechan por las calles ninguna insistirá tanto en sus ataques como estos seres alados.

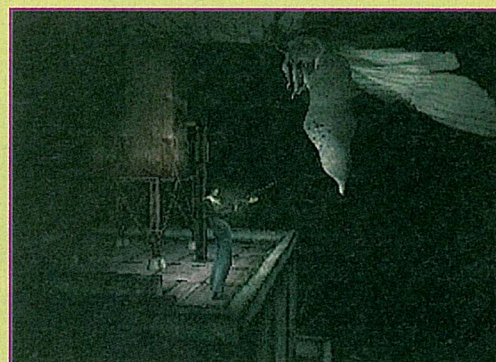
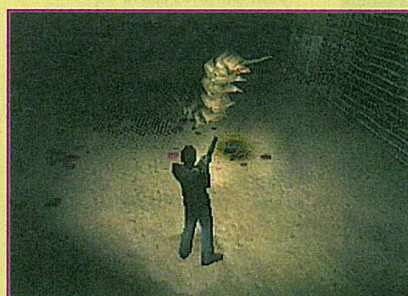
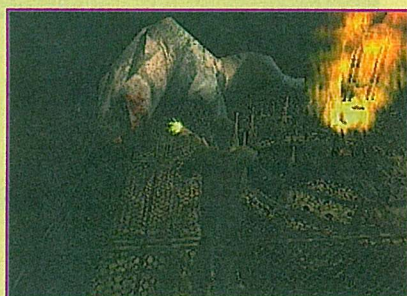
exterior presentan un aspecto un tanto deplorable, mientras que en zonas como el Hospital los resultados son sobresalientes con las enfermeras y doctores convertidos en psicópatas asesinos y con unas animaciones asombrosas. Sólo nos falta resaltar la genialidad de los autores en el desarrollo del argumento. El complicado guión de **SILENT HILL** brilla en todo momento por la sorprendente forma que tiene de ir descubriéndonos la historia, dejando siempre espacio para que nuestra imaginación rellene los oscuros huecos que han dejado a propósito sus creadores. La única pega que hemos encontrado es que los subtítulos en castellano de la versión PAL se encuentran por debajo del excelente nivel exhibido por KONAMI en la traducción de METAL GEAR SOLID, y enturbian la magnífica labor de KCET en el desarrollo de uno de los juegos más apasionantes y esperados del presente año para **PSX**.

ARTHUR R. D. MACHEN



Lo que acecha en el umbral

Todo el mundo espera con ansiedad y temor el combate con los jefes finales. En **SILENT HILL** hay cinco: un gusano gigante en la escuela, su hermano pequeño en el Town Center, una espectacular polilla en el hospital, más uno sorpresa en Resort que no desvelamos y el Boss que aguarda al final del juego.



Quake II

CUAKE, CUAKE

aquí hay tomate



ID Software le dedica a los amantes del dicho «Segundas partes nunca fueron buenas» un nuevo e **impresionante** ejemplo de que esa **ley** no rige para el mundo del videojuego cuando los programadores son **hábiles** y concienzudos.

Aunque, como en otros títulos, hay que distinguir entre **QUAKE II** con cartucho de ampliación de memoria o sin él,

lo cierto es que esta nueva entrega es una auténtica maravilla de la técnica y uno de los representantes más notables que hemos probado en este género en **NINTENDO 64**. Es posible que **TUROK 2** sea más pulcro y delicado gráficamente, y que **GOLDENEYE** tenga una trama argumental más sugerente, pero **QUAKE II** ha sabido dar con la fórmula más equilibrada entre la belleza deseada y la acción necesaria. Un trabajo brillante y meticuloso en el que quedaremos fascinados por la diversidad y calidad de las texturas, la cantidad de detalles y, sobre todo, con la absoluta fluidez con que se mueve este deslumbrante entorno. Si a ese alucinante universo le hubieran añadido unos

enemigos algo menos toscos en su diseño, estaríamos hablando de una auténtica obra maestra. Pese a ese pequeño deslíz, por otra parte crónico en todas las versiones de la saga de cualquier sistema, el resultado es impresionante. En cuanto a la jugabilidad de **QUAKE II**, os diremos que se trata de un *shoot'em-up* con bastante acción pero de los que no conviene avanzar y disparar a lo loco. Como los mapeados no son muy extensos, los programadores han concentrado la acción y las dificultades. Mientras en el nivel fácil es casi un paseo, en los otros dos niveles de dificultad cada sala es un pequeño



LOS PLANETAS
que véis en esta pantalla son el universo en el que se desarrolla la acción de **QUAKE II**. Parece poca cosa pero tiene mucha miga.

SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR ACTIVISION
PROGRAMADOR ID SOFTWARE PROD.



ACCION TOTAL
y sin extrañas censuras, son el complemento perfecto para este alucinante entorno gráfico. Los mapeados no son muy grandes pero su calidad y belleza son extraordinarias.



VALORACION

● con la aparición del cartucho de ampliación de memoria, puntuar un juego se está convirtiendo en un problema. gracias a él, títulos como este **QUAKE II** ganarían tres puntos más, pero como la mayoría de los usuarios no cuentan con este extra, nos vemos obligados a rebajarle un poco la nota para reflejar también la realidad que se encontrarán en sus casas.

QUAKE II

SHOOT-EM'UP 3D

Megas	128
Jugadores	1-4
Fases	19
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Multiplayer

Los que han tenido la oportunidad de jugar a **QUAKE** en red saben que es una de las experiencias más emocionantes y espectaculares del mundo. En **QUAKE II** podréis comprobarlo con su impagable modo para dos, tres o cuatro jugadores.



CON ALGUNOS de los enemigos es mejor no entablar una batalla frontal de esas de «a ver quien aguanta más». Como ya comprobaréis, los que aguantan más son ellos y, si no empleas el recurso de golpear y huir, el enfrentamiento será más bien breve. Artillería pesada y buenos pies.



A partir de la octava fase tendréis nuevos invitados a la fiesta. Algunos son muy rápidos, tienen una puntería demencial y unas armas demoledoras.

infierno en el que, en ocasiones, sobrevivir sólo está al alcance de los mejores. Para los amantes de las emociones aún más fuertes, **QUAKE II** les ofrece la oportunidad de degustar su modo para varios jugadores simultáneos con un montón de opciones y varias modalidades distintas. Con esta posibilidad y su apasionante modo individual tendréis **QUAKE II** para meses.

DE LUCAR



En el nivel medio de dificultad no será raro que os topéis con unos cuantos bichitos juntos. O corras o mueras.

GRAFICOS

Aunque los mapeados no son muy grandes ni sus enemigos demasiado variados, con el cartucho de ampliación de memoria la calidad gráfica es absolutamente extraordinaria y de lo mejor que veréis en esta consola.

MUSICA

Pese a las limitaciones tradicionales en esta consola en materia musical, la banda sonora está bastante bien y ayuda a crear un ambiente con una atmósfera llena de tensión y misterio.

SONIDO FX

salvajes, muy potentes y tan reales que la proximidad de un bicho te hará manchar la ropita interior. Los efectos de disparos y explosiones, notables.

JUGABILIDAD

en este apartado hace honor a sus antecesores en todos los sistemas. Emocionante, salvaje y durillo como pocos, tanto en uno como en varios jugadores, es realmente divertido.

GLOBAL

93

- + Los escenarios son de lo mejor en esta consola.
- sin el cartucho de memoria baja algunos entornos en calidad gráfica.

La gran FORMULA

F1 World Grand Prix II



Tras la **revolución** que supuso F1 World Grand Prix, la segunda entrega da una vuelta más de tuerca en el género. Aunque las novedades se limitan a incluir un menú en **español** y una actualización, la calidad gráfica y su tremenda **jugabilidad** siguen poniéndonos los pelos de punta.



SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
 PRODUCTOR VIDEO SYSTEM
 PROGRAMADOR PARADIGM ENT.



La Fórmula Uno fue una de las disciplinas en las que estaba claro que el potencial de **NINTENDO 64** podía suponer una auténtica revolución con respecto a todo lo visto en los 32 bits. Sin embargo, hubo que esperar hasta la llegada de F1 WORLD GRAND PRIX

el año pasado para comprobar de lo que este soporte era capaz en materia de Fórmula Uno. El citado cartucho supuso una auténtica revolución en el apartado gráfico, logrando las imágenes más espectaculares jamás vistas en una videoconsola. La segunda entrega

vuelve a poner el acento en este apartado en busca de una mayor sensación de velocidad gracias a la incorporación de nuevos efectos visuales. Al igual que en la primera entrega, el apartado gráfico logra su punto más álgido en el modo retransmisión, en el que el

Retransmisión



VALORACION

● después del bombazo de la primera entrega, y aunque la continuación se limite a «lavar la cara» a su antecesor y a realizar una actualización, la calidad técnica es capaz de soportar una segunda parte. el juego está especialmente recomendado para los que no dispongan de la primera parte y para aquellos aficionados a la fórmula uno, tengan o no la primera parte.

F1 WORLD GRAND PRIX II

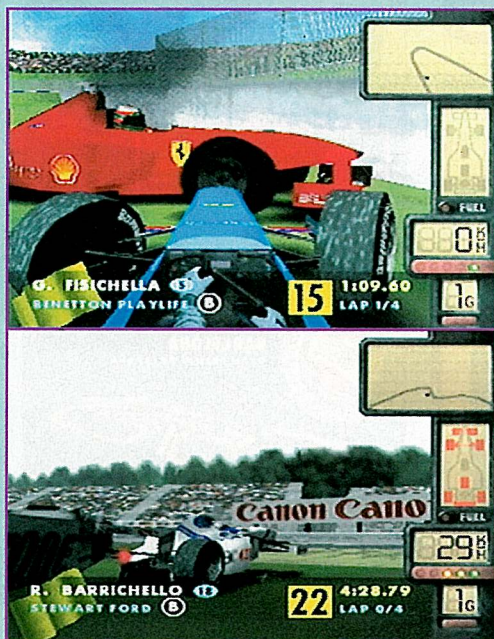
DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	5 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Reglas Oficiales

Además de las banderas que informan de diferentes sucesos ocurridos durante las carreras, en el nivel más elevado de dificultad, se aplica la regla del 107%. La misma impide participar en un gran premio si se supera, durante las preliminares, en un porcentaje superior a éste el tiempo del vencedor.

MONTE CARLO GRAN PREMIO DE MONACO	
PUNTOS DEL PILOTO	
1. D. COULTHARD	40
2. M. HAKKINEN	18
3. M. SCHUMACHER	16
4. E. IRVING	10
5. H. FRENTZEN	9
6. A. WURZ	7
7. B. WILLIAMS	6
PUNTOS DEL FABRICANTE	
1. MCLAREN	58
2. FERRARI	32
3. WILLIAMS	14
ENT. VIERNES	
ENT. SÁBADO	
ELIMINATORIAS	
WARM-UP	
GRAND PRIX	



usuario se limita a cambiar entre las diferentes cámaras, actuando como un realizador de televisión en una retransmisión de Fórmula Uno. Para facilitar la selección de opciones, se incluyen menús en español. Esta opción se agradece especialmente cuando se utiliza el tutorial, ya que el mismo incluye diferentes consejos relacionados con el trazado de los circuitos. En este sentido, también se ha realizado un «lavado de cara» que se pone de manifiesto con los citados menús y con algunas modificaciones en los indicadores recogidos en las pantallas sobre el asfalto. Así, para reflejar los desperfectos del coche, se han sustituido una serie de luces por un esquema en el que se representa el propio vehículo. Relacionado con este

COMPUTADORA DEL PADDOCK	
D. HILL	JORDAN
LUVIOTODOS PROBABILIDAD DE LLUVIA CANADA	
GASOLINA	80
NEUMÁTICOS	55
ALERÓN DE.	25
ALERÓN TRA.	25
CAMBIO	HD
SUSPENSIÓN	N
MANEJADOR	16
VELOC. GIRO FRENO	
CARRERA RESULTADOS TELEMETRÍA SALVAR CARGAR	

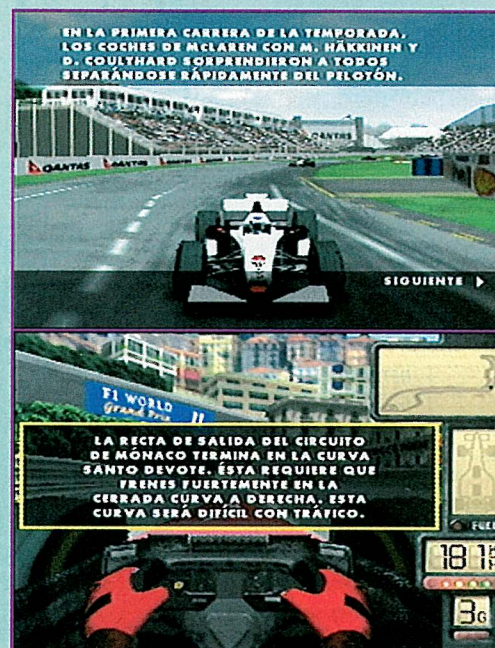
El ordenador incluido en los diferentes vehículos permite realizar un análisis del rendimiento de los coches durante las pruebas. Además, incluye información sobre las condiciones atmosféricas.



MODALIDAD DESAFÍO	
VELOCIDAD A - M. HAKKINEN	
VELOCIDAD	0
TÁCTICAS	0
MECÁNICA	0
PUNTOS	
0	
INFO - "X"	

Los menús en español se agradecen especialmente en el modo tutorial y en el de desafío. Este último incluye 15 pruebas (el mismo número que en la versión anterior), divididas en tres grupos: velocidad, táctica y problemas mecánicos.

Menús en español



GRAFICOS

el programa mejora este apartado ofreciendo las imágenes de un gran premio de fórmula uno, con mayor similitud a una prueba real. el modo retransmisión supone el punto más fuerte dentro de este apartado.

MUSICA

en la misma línea de su antecesor, el apartado musical busca en el ritmo su mejor aliado. Las melodías están en línea de lo que estamos acostumbrados en este tipo de programas.

SONIDO FX

una vez más, el sonido de los motores es el protagonista, casi absoluto, dentro de los efectos de sonido. Ante este rugido, sólo las comunicaciones por radio ponen una pequeña, pero agradecida, nota de color.

JUGABILIDAD

Los diferentes sistemas de control de los coches se unen a la variedad de opciones para lograr una reproducción casi perfecta de la fórmula uno. sólo puede achacarse no incluir algunas opciones más.

GLOBAL

La calidad técnica en general y los menús en español. No estaría de más alguna novedad dentro de las opciones del juego.

Actualización de pilotos

Uno de los apartados donde se pone de manifiesto la actualización es en los pilotos recogidos dentro de cada escudería. Así, se producen hasta diez modificaciones. Por otra parte, vuelve a parecer sin rostro el compañero del alemán Heinz-Harald en Williams.



RETROVISORES Para tener una idea más clara de los perseguidores, los vehículos disponen de dos retrovisores laterales y un espejo central. Con ellos, además de espectaculares imágenes, se controla mejor la carrera.



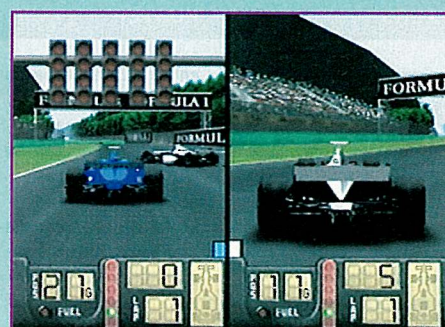
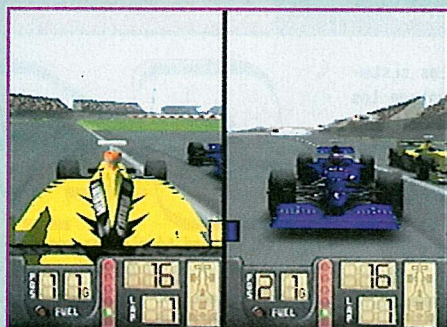
aspecto hay que mencionar que se mantiene el ordenador denominado *Paddock*, que permite adaptar las características de los coches a cada una de las pruebas. En cuanto a la actualización de datos, vuelven a recogerse los once equipos que participan en el campeonato del mundo, aunque sus pilotos se han modificado adaptándolos a la temporada 1998. Esta circunstancia hace que no estén presentes los españoles (Gené y De la Rosa), aunque sí se producen modificaciones en diez pilotos. Entre otras incorporaciones y cambios de escudería pueden citarse los del británico **Damon Hill** (de Arrows a Jordan) o el de **Jean Alesi** (de Benetton a Sauber). La actualización también se pone de manifiesto en el modo desafío, ya que los retos propuestos corresponden

BOXES La entrada en boxes permite subsanar algunos de los problemas aparecidos durante el transcurso de las carreras. Gráficamente la reproducción de este apartado es muy similar a la de la anterior versión.



Dos Jugadores

El modo dos jugadores es ya un clásico en este tipo de simuladores, y un elemento casi indispensable en un juego de conducción. En el mismo se incluye la posibilidad de partir la pantalla mediante una ventana horizontal o vertical.





La oferta visual de **F1 World Grand Prix II** está formada por seis cámaras (el mismo número incluido en la primera entrega). De esta forma puede optarse por una vista desde la parte posterior del coche, una desde la situación del piloto, etc.

PANEL DE CONTROL

El juego incorpora un nuevo sistema para indicar el estado del coche durante las carreras. Este se sitúa en el lateral derecho del pantalla, sustituyendo a la serie de luces que incorporaba la primera entrega (imagen de la derecha).



ESTABILIDAD

El programa permite seleccionar dos sistemas de control. El más sencillo incluye la asistencia en las curvas así como un sistema antibloqueo de frenado. El otro se acerca mucho a la conducción real.



a situaciones del pasado campeonato del mundo. De la misma forma si (dentro del modo *Grand Prix*) se elige la opción «evento», durante cada carrera se reproducen las condiciones atmosféricas que se produjeron en la prueba real, y los pilotos se retirarán siguiendo lo que realmente sucedió. Por lo demás, el juego es un calco de su antecesor, incluyendo unas opciones prácticamen-

te idénticas (modos exhibición, *Grand Prix*, desafío, contrareloj y retransmisión). Una vez eliminado el efecto sorpresa, el trabajo de VIDEO SYSTEM y PARADIGM ENTERTAINMENT (el mismo dúo responsable de la primera parte), ya no supone una revolución en el género de la Fórmula Uno. De todas formas, no hay ninguna duda que la combinación entre jugabilidad y espectacularidad

gráfica, clave del éxito de la primera entrega, vuelven a estar presentes en este cartucho que tiene en MONACO GP RACING SIMULATION 2 al único cartucho que puede competir a su misma altura, y que hace que el género de la simulación del «Gran Circo» de la Fórmula Uno sea uno de los más brillantes de los que componen el catálogo de los 64 bits de NINTENDO.

NEMESIS

CLASICOS

populares

Capcom Generations

El **sueño** anhelado de multitud de usuarios europeos de **PSX** toma al fin forma. Reunidos en un **único** pack de cuatro CD's, la colección de clásicos CAPCOM llega a España para delirio y desenfreno de aquellos que disfrutamos en los **años 80** de MERCS, 1942 o GHOSTS 'N Goblins.

VALORACION

● sinceramente, por este precio, habría que estar loco o tonto para dejar escapar una recopilación así. sólo por MERCS, COMMANDO o GHOULS 'N GHOSTS se justifica la adquisición de estos cuatro compactos que son pura historia de los videojuegos y las COIN-OP.

Tras comercializar aparte el quinto volumen de la colección (bajo el título de STREET FIGHTER COLLECTION II), CAPCOM pone al fin a la venta en **Europa** las otras cuatro entregas de **CAPCOM GENERATIONS**, en un único **pack** de cuatro compactos al increíble precio de 7.990. De esta forma, por un poco más de lo que tuvieron que pagar nuestros amigos nipones por una de las entregas, podrás llevarte a casa de un plumazo 13 de las más

legendarias recreativas de la CAPSULE COMPUTERS. Una inteligente política comercial, que deberían haber utilizado NAMCO y SCE para los NAMCO MUSEUM, da como resultado la más recomendable y generosa (nada menos que 13 juegos diferentes) recopilación de clásicos producida hasta la fecha en **PLAYSTATION**. Al contrario de lo que muchos podrían esperar, la idea de juntar los cuatro GENERATION en un solo lanzamiento no ha significado la supresión de los incontables extras que atesoraban cada una de las entregas japonesas. Aunque no incorporan tantas opciones como los CDs nipones (por culpa de alguien de CAPCOM se ha eliminado la historia de cada una de las recreativas), sí permanecen



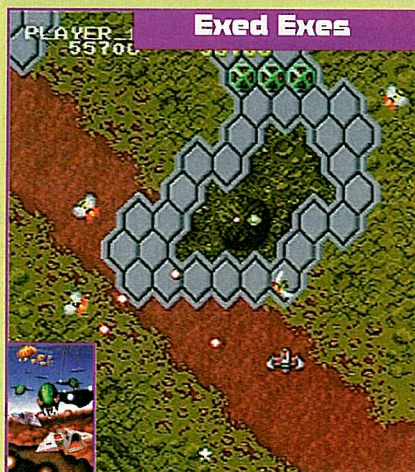
Al contrario que en **Japón**, **CAPCOM GENERATIONS** llegará a **España** en un solo pack a un precio realmente irrisorio.

SUPER Information

FORMATO 4 CD-ROM
PRODUCTORA VIRGIN INTERACT
PROGRAMADOR CAPCOM



Higemaru



Exed Exes



Vulgus



Sonson

The First Generation

Encontradas en el CD más flojo de toda la colección, CAPCOM recupera para el tercer volumen de GENERATIONS cuatro de sus recreativas más oscuras, antiguas y desconocidas, entre las que destacan por motivos obvios los dos matamarcianos verticales: VULGUS (1984) y EXED EXES (1985). Ambos no son un delirio de grafismo, pero por lo menos son divertidos. Algo que no se puede decir de las otras dos COIN-OP, HIGEMARU (una copia de PENGU) y SONSON (un genuino bodrio), ambas de 1984.

CAPCOM GENERATIONS

ARCADE

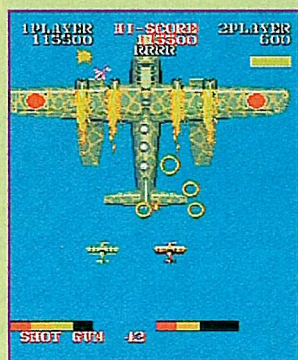
4 CD ROM

Jugadores	1-3
Títulos incluidos	13
Modos de pantalla	3
Multitap	SI
Dual shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Wings of Destiny



¿Qué se puede decir de 1942 que no sepáis ya? Este clásico de 1984 es uno de los grandes nombres dentro de la historia de los shoot 'em-up. A 1942 le acompañan, en este primer volumen de la colección, su secuela 1943 (del año 87) y una edición especial de éste, llamada 1943 KAI (de 1988), protagonizada por biplanos.



en cambio las galerías de ilustraciones y enemigos o los menús de *remixes* musicales. También se ha respetado el uso del *pad* analógico en algunos títulos o el *Multitap* en el caso de *MERCS*. Respecto a los propios juegos... ¿Qué se puede decir sobre *GHOULS 'N GHOSTS*, *GUNSMOKE*, 1941, *COMMANDO*, 1943 o *GHOSTS 'N GOBLINS*? En todos los casos es

A pesar de los 15 años transcurridos, es imposible no caer en el hechizo de 1942 y jugar con él durante horas.

GRAFICOS

Desde Los árboles cimbreados por la tormenta de *GHOULS 'N GHOSTS* a las explosiones de *MERCS*, cada uno de las 13 títulos que componen *CAPCOM GENERATIONS* son una copia «al pixel» de las recreativas en que se basan.

MUSICA

THE FIRST GENERATION y *BLAZING GUNS* ofrecen, además del sonido original, nuevas músicas remezcladas para la ocasión. Es una lástima que ni 1942 ni 1943, 1943 KAI o *GHOSTS 'N GOBLINS* y compañía no ofrezcan lo mismo.

SONIDO FX

Lo que sí que no ha sufrido mejora alguna han sido los efectos de sonido, que son idénticos a los de la mayoría de las recreativas de la época. La verdad es que tampoco es que molesten demasiado...

JUGABILIDAD

Los cuatro cds de *CAPCOM GENERATIONS* atesoran horas y horas de completo vicio, sea cual sea la recreativa de tu elección. No vas a tener motivos para aburrirte, aunque sea sólo con la saga *GHOSTS 'N GOBLINS*.

GLOBAL

Los cuatro cds, 13 juegos, por sólo 7.990.

Como en todos los juegos de *CAPCOM* el borde PAL es enorme.

Chronicles of Arthur

Marcado con la cifra 2, el mejor CD de todo GENERATIONS recoge nada menos que el legendario GHOSTS 'N GOBLINS (1985), su inolvidable continuación GHOULS 'N GHOSTS (1988) y la versión especial que de éste último produjo CAPCOM para la recién comercializada SFC/SNES, llamada SUPER GHOULS 'N GHOSTS (1991). Desde mi condición de fanático enfermizo de la saga os garantizo que la conversión de GHOULS 'N GHOSTS supera con creces todo lo visto en consola o sistema doméstico alguno (SUPERGRAFX incluida).



preciso hablar de conversiones «al pixel» respecto a las máquinas originales y, en algunos casos, de versiones mejoradas, gracias a la posible utilización en algunos juegos de bandas sonoras remezcladas. Aunque todavía nos parece inexplicable el hecho de que CAPCOM incorporara en el tercer volumen de GENERATIONS recreativas tan añejas y despreciables como SONSON o HIGEMARU en detrimento de obras maestras de la talla de FINAL FIGHT, STRIDER O FORGOTTEN WORLDS, estos cuatro CDs componen a nivel global la mejor recopilación

de clásicos que podría soñar cualquier usuario. Ahora que las tres dimensiones y las COIN-OP mastodónticas dominan el universo de las recreativas, CAPCOM y VIRGIN INTERACTIVE permiten echar la vista atrás para disfrutar de la época dorada de las 2D, a través de 13 títulos capaces de satisfacer a cualquier tipo de usuario, especialmente a los amantes de los buenos

SUPER GHOULS 'N GHOSTS ART GALLERY 2/4



Cada una de las 13 COIN-OP que componen CAPCOM GENERATIONS está acompañada de su propia galería de ilustraciones, músicas y otros extras diversos.

The characters of GHOULS 'N GHOSTS.

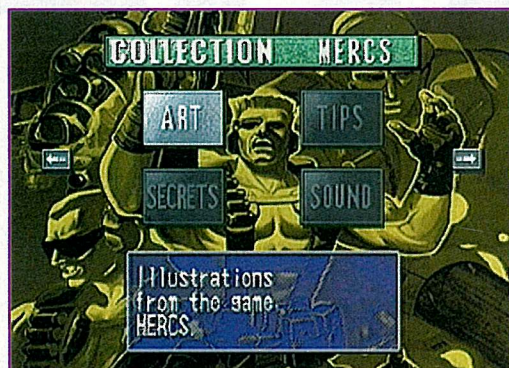
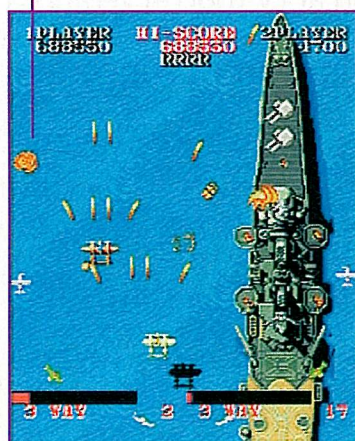
These collectors of human souls can emerge from almost anywhere. Usually, they only hunt those that are dying, but in the Realm they will attack anyone to defend the front.

SKELETON MURDERER

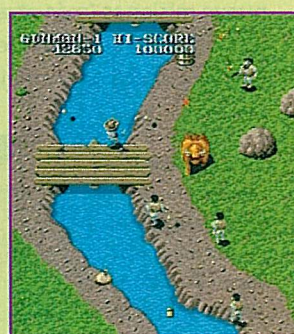




En caso de que tu padre no te deje volcar la tele de 35" para jugar a *MERCs* o 1941 en su formato original, siempre puedes optar por utilizar los otros dos modos de pantalla.



Blazing Guns



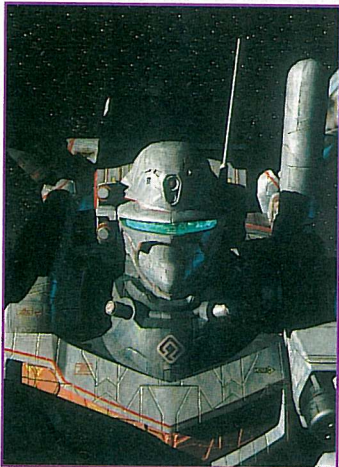
La guinda a tanto delirio recopilatorio la pone el cuarto compacto, que recoge nada menos que al mítico *COMMANDO* (1985), de imborrable recuerdo para los usuarios de ordenadores de 8 bits. Al clásico entre clásicos del shoot 'em-up variante bélica y varonil, le escoltan otras dos verdaderas joyas de la historia de las recreativas: *MERCs* (1990) -con el modo para tres jugadores intacto- y *GUNSMOKE* (1985), la recordada *coin-op* del vaquero que jamás daba la espalda.

clásicos. Por último, recreativas al margen, **GENERATIONS** va a hacer posible que todos aquellos que no tuvieron la oportunidad de poseer una **SNES** disfruten ahora en **PSX** del jugable y espectacular **SUPER GHOULS 'N GHOSTS**, creado en 1991 para la máquina de NINTENDO. Y todo por el precio de un juego. Hay que estar loco para dejar escapar esta recopilación.

NEMESIS



ULTIMATUM a la Tierra



Los fans de los mechas tienen motivos sobrados para estar de enhorabuena. No sólo va a aterrizar en el mercado español un explosivo shoot'em-up protagonizado por uno de estos ingenios mecánicos tan habituales en los manga y el anime, sino que éste además ha sido diseñado por **Seiji Kawamori**, padre de los celeberrimos *Valkiries* de la saga *MACROSS*. Si a todo esto le unimos que el juego en cuestión es obra de POLYPHONY DIGI-

La misma compañía que nos brindó GRAN TURISMO nos ofrece ahora un **trepidante y demoledor** shoot'em-up capaz de mantenerte pegado al TV todo el verano.

TAL INC, la misma compañía que nos brindó GRAN TURISMO, la noticia alcanza la categoría de acontecimiento. Precedido de un gran éxito en tierras niponas, **OMEGA BOOST** llega al mercado español con textos en castellano para alegrar el veraneo de los usuarios de *PLAYSTATION*, que podrán superar con una sonrisa los rigores de Agosto y Septiembre gracias a las nueve misiones (más otras diez extras) que ofrece este contundente título, cuya mecánica se asemeja mucho a la



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR POLYPHONY DIG.



Este tío es más mortífero y peligroso en la galaxia que **DE LUCAR** en un bar de veteranas.

OMEGA BOOST ofrece una galería interminable de jefazos y bestias mecánicas capaces de dejarte sin aliento (y sin barra de energía).

VALORACION

OMEGA BOOST es como deberían ser desde un principio los *MACROSS* de *PLAYSTATION* si *BANDAI* tuviera algo de dignidad o vergüenza y no buscara simplemente el lucro fácil a través de una buena licencia. *POLYPHONY DIGITAL* ha cambiado el inolvidable argumento de *MACROSS* o *GUNDAM* por unos gráficos sobrecogedores y una jugabilidad arrolladora, cuya única mancha le llega por un excesivo nivel de dificultad. Al menos eso y la gran cantidad de niveles ocultos (nada menos que diez) te aseguran un veraneo movidito a bordo de este inmenso «robotejo» en su lucha por esas galaxias de plós.



OMEGA BOOST

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9+10 EXTRAS
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALÓGICO+VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



7 minutos para el lanzamiento de Omega Boost.

La intro de **OMEGA BOOST** mezcla imagen real (con unos actores despreciables) con entornos y secuencias generadas por ordenador. Aunque no ha sido doblada sí tiene subtítulos en castellano.

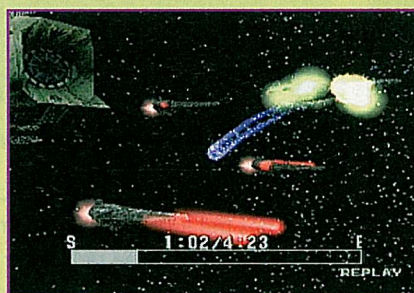


LLUVIA DE MISILES

La mecánica de ataque de **OMEGA BOOST** se asemeja bastante a la de **AFTERBURNER** o **GALAXY FORCE II**. Sólo deberás marcar la posición del enemigo y los misiles irán a toda pastilla hacia su encuentro.

Repeticiones a lo GRAN TURISMO

Lo más espectacular de **OMEGA BOOST** llega con las repeticiones de cada misión al más puro estilo **GRAN TURISMO**. A través de ocho cámaras diferentes (automática, manual y seis ángulos distintos seleccionables desde el botón **SELECT**) podrás visionar tus evoluciones y grabarlas en una *Memory Card*.



de clásicos de la talla de **AFTERBURNER** o **GALAXY FORCE II**. La peculiaridad de **OMEGA BOOST** le viene dada por su protagonista, un mastodóntico robot con un campo de disparo de 360º cuyo objetivo es viajar atrás en el tiempo para impedir que el enemigo, Alpha Core, localice e infecte con un virus a ENIAC, la primera computadora creada por el hombre, allá por 1946. Un argumento que sirve de perfecta excusa a **POLYPHONY DIGITAL** para mostrar el enfrentamiento contra un sinfín de bestias mecánicas que obligarán al alucinado usuario a extraer lo mejor del mecha protagonista. Sin ser tan demoniacamente complicado de manejar como las incontables entregas

de **GUNDAM** de **BANDAI**, **OMEGA BOOST** esconde unas cuantas maravillas en forma de *looppings* y sistemas de aceleración y deceleración, cuyo manejo será imprescindible para superar el infierno de misiles y descargas láser que componen la mayoría de las fases del juego. Aunque se echa muy en falta alguna fase en la que se pudiera manejar pie en tierra al ya mencionado robot (hubiera sido una completa pasada destrozarse mechas enemigos por las calles de una ciudad futurista), **OMEGA BOOST** es todo un juegazo, sobre todo en lo referente al aspecto técnico. Como en el caso de **GRAN TURISMO**, lo más impresionante a nivel visual llega con la repetición, a través de un sinfín

GRAFICOS

es difícil destacar algún aspecto en particular entre el fabuloso despliegue gráfico ejercido en **OMEGA BOOST**. Quizá lo mejor de todo sea el robot protagonista y la gran cantidad de detalles de su estructura.

MUSICA

por suerte, y al contrario de lo que sucedió con **GRAN TURISMO**, la versión europea de **OMEGA BOOST** conserva la misma banda sonora que la copia japonesa, todo un delirio de rock duro y ritmos sintéticos.

SONIDO FX

aunque tampoco es muy dicharachera, la voz femenina que nos alerta de la aparición de los enemigos le da al juego un toque de coin-op muy de agradecer. Lo demás lo podéis imaginar: explosiones, sonido de láser....

JUGABILIDAD

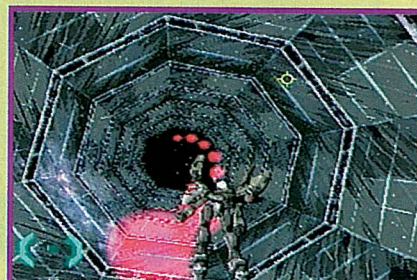
a pesar de ser terriblemente difícil en algunos momentos, **OMEGA BOOST** ofrece un buen sistema de control. Además, el hecho de ocultar nada menos que diez fases extra te obligará a echarle un montón de horas.

GLOBAL

Las repeticiones. La banda sonora. El robot de Kawamori. Demasiado difícil en algunos momentos.

Entrenamiento

Antes de entrar de lleno en la acción del modo Historia de **OMEGA BOOST**, te recomiendo que pases antes por la modalidad Entrenamiento para habituarte a los peculiares controles del mecha protagonista. Cuatro útiles lecciones que te enseñarán la forma de aprovechar al máximo las diferentes habilidades del "robot".



de cámaras, de cada una de las acciones del jugador, que además pueden salvarse en una tarjeta de memoria para posteriores visionados. Una idea, ésta de los *Replay*, ya habitual en los juegos de coches (sólo hay que recordar a *DRIVER*) pero absolutamente novedosa en un *arcade* como éste, al que sólo puede achacarse en el plano negativo su alto nivel de dificultad. La única barra de vida

decae a la velocidad del rayo cuando se trata de superar escenarios con hasta cuatro enfrentamientos directos con bestias mecánicas, y para colmo uti-

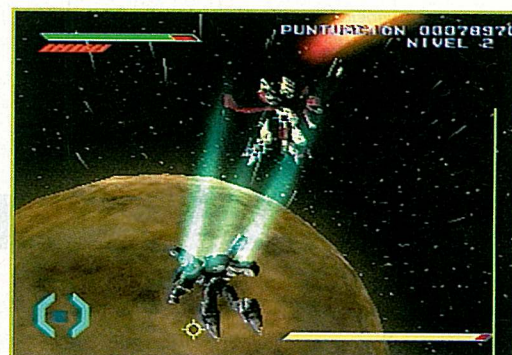
lizar uno de los cinco *Continues* que ofrece **OMEGA BOOST** puede cortar de raíz toda aspiración por acceder a las nada menos que diez fases extras que ofrece el juego en la modalidad Zonas, una vez superados los nuevos *stages* del modo Historia. POLYPHONY DIGITAL ha dado toda una lección a BANDAI y su satélite BANPRESTO de cómo crear un buen juego de *mechas*, con gráficos de calidad y una jugabilidad bien calibrada. Es una lástima que las licencias de MACROSS o GUNDAM no cayeran en sus manos. Se acabarían las brusquedades y demás torpezas gráficas de BANDAI.

NEMESIS



El mecha protagonista de **OMEGA BOOST** ha sido diseñado por **Seiji Kawamori**, creador de los populares *Valkiries* de *MACROSS*. Es una lástima que al contrario que éstos, el robot del juego de POLYPHONY DIGITAL sea incapaz de transformarse en *Battroid* y *Gerwalk*.

El botón **SELECT** permite seleccionar una vista interior al más puro estilo *DOOM*.



Un duelo mil veces reproducido en mangas o animés: dos mechas combaten cara a cara con las estrellas como únicos testigos. Es en estos combates donde deberás aprovechar al máximo la versatilidad de movimientos de tu robot.



Los enemigos de **OMEGA BOOST** no sólo se componen de mechas o enormes estructuras espaciales. Hay sitio para naves convencionales, semejantes a aviones.



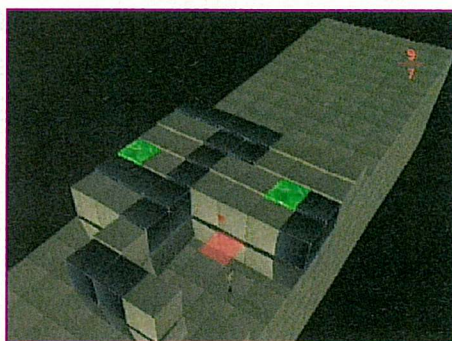
El enemigo ya está trabajando en el túnel del tiempo.

CABEZAS

cuadradas

Los juegos de **puzzle** tuvieron en Kurushi a uno de sus alumnos más aventajados. Ahora nos llega la segunda parte, con un **editor** y un modo para dos jugadores **simultáneos** como principales alicientes para continuar **enganchados**.

Kurushi Final



SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SCE
PROGRAMADOR SUGAR&ROCKETS

VALORACION

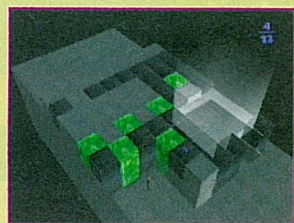
● el interés de este juego, sin contar con los fanáticos de KURUSHI, pasa por la posesión o no de la primera parte, ya que las novedades no son ni muchas, ni demasiado útiles a la hora de ponerse a jugar.

Ya el nombre lo dice todo. Estamos ante una especie de «parche» del primer KURUSHI que tiene como novedades principales la incorporación de un segundo jugador en el modo *Survival*, la compatibilidad con el *Dual Shock* y la posibilidad de editar niveles. Aunque aparentemente puedan parecer incorporaciones suficientes, personalmente creo que no bastan. En primer lugar porque **KURUSHI FINAL** casi siempre se jugará en solitario (a dobles, donde esté un juego

deportivo...), las vibraciones no suponen demasiado y editar niveles tampoco alarga en demasía la vida del juego. Por lo tanto, la mecánica de eliminar bloques «tocando» el suelo antes de que te atropellen o que el suelo se desmorone es divertida, pero quizá no soporta dos juegos muy similares. Si eres fan de los puzzles, quizá es mejor variar a otro tipo **DEVIL DICE**, pero si no tienes el primero o sí y te alucinó, **KF** no es una elección, ni mucho menos, equivocada.

THE SCOPE

Modos de Juego



100 ATTACK
100 puzzles que deberemos solventar en un número de pasos determinado.



KURUSHI FINAL
Ir avanzando niveles de forma continua tratando de no quedarte atrapado por los cubos.

SURVIVAL
Resistir al avance de los bloques el mayor tiempo posible. Se puede jugar a dobles.



CREATE
Diseña tus propios niveles. Puedes establecer el número de pasos para solventarlo.



KURUSHI FINAL

PUZZLE

CD ROM

Jugadores

1-2

Vidas

1

Tableros

100

Continuaciones

INFINITAS

Dual Shock

SOLO VIBRACION

Grabar Partida

MEMORY CARD

GRAFICOS

obviamente, este apartado se resiente mucho por culpa del género al que está dedicado el juego. De todas formas, quizá peca de una excesiva sobriedad gráfica, aunque insistimos, no es algo necesario.

MUSICA

este apartado es realmente brillante, como músicas muy rotundas que parecen de la banda sonora ambiental de una película. Realmente buenas y agradecidas al oído.

SONIDO FX

A pesar de que en número son escasos, el hecho de estar doblado al castellano merece que sea reconocido. Dentro del juego los sonidos se limitan al de los cubos al caer o desaparecer, y a los gritos del personaje.

JUGABILIDAD

Aunque, personalmente, este juego no tiene nada que hacer ante un *Bust A Move*, por ejemplo, sí que hay que considerar que hay gente a la que puede atraerle este tipo de juegos que devoran las meninges.

GLOBAL

80

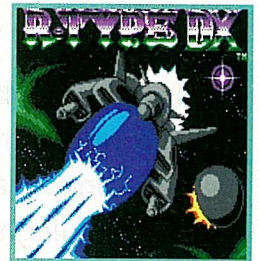
el modo dos jugadores, el editor y la compatibilidad con dual shock.

si ya se tiene el primero, es mejor buscar otro puzzle.

No verás nada MEJOR

R-Type DX

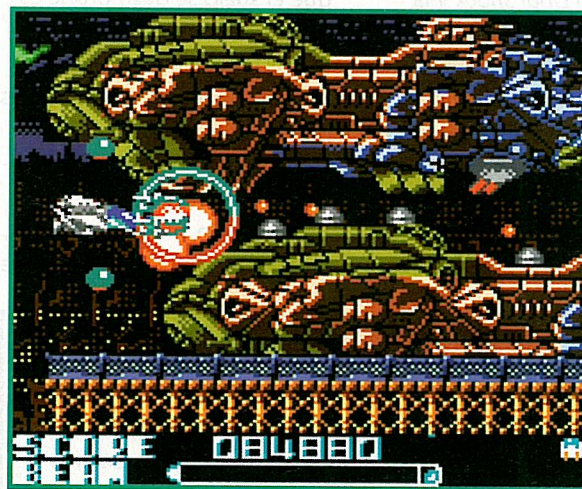
No es que la **calidad** de los dos R-Type programados para Game Boy nos haya pillado por sorpresa, pero lo cierto es que nunca llegamos a **pensar** que en Game Boy Color se llegasen a **hacer** este tipo de cosas. R-Type DX es, hoy por hoy, lo mejor que existe, **técnicamente** hablando, para Game Boy Color.



sencia incluida de *scroll parallax*, un bien poco común en los juegos para **GAME BOY**. Hablamos sobre todo de R-TYPE II en su versión color, aunque la nueva adaptación de R-TYPE no le anda a la zaga. Los problemas, aunque suene extraño, llegan por culpa de la enorme calidad de la pantalla LCD de **GAME BOY COLOR**. Con anterioridad, en las antiguas **GAME BOY** y **GAME BOY POCKET**, cuando el número de *sprites* en pantalla era demasiado elevado, se producía un efecto de *flickering* que quedaba camuflado por la lentitud de refresco de la



Todo ello a pesar de que **R-TYPE DX** no está libre de fallos, algunos de ellos bastante importantes. Y es que alcanzar tales cotas de perfección técnica es realmente complicado, más aún cuando entra en juego un *hardware* que, todo hay que decirlo, resulta bastante anticuado. No estamos acostumbrados a ver fases a todo color (¿cómo hará esta gente para salvar las limitaciones de **GAME BOY COLOR**?), repletas de *sprites* moviéndose a gran velocidad por la pantalla y con pre-



COMPARANDO

No es cuestión de entrar en comparaciones, pero las diferencias entre R-TYPE y R-TYPE II son numerosas. En cuestión de gráficos, R-TYPE II le da un impresionante repaso.



FLICKERING La gran calidad de la pantalla de **GAME BOY COLOR** resulta negativa en ocasiones. En **R-TYPE II**, por ejemplo, impide disimular convenientemente el indeseado efecto Flickering.

VALORACION

● Tanto **R-TYPE** como **R-TYPE II** para **GAME BOY** eran auténticos jugazos. Ahora, con la llegada de una versión a todo color que combina ambos títulos, no podemos más que quitarnos el sombrero. Pese a ciertos fallos que se comentan en el texto principal, todo lo demás en **R-TYPE DX** raya a un nivel muy por encima de lo esperado. **R-TYPE DX** es un nuevo clásico.

R-TYPE DX

SHOOT 'EM-UP

Megas	8
Jugadores	1
Juegos	5
Fases	12 DIFERENTES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

R-Type DX

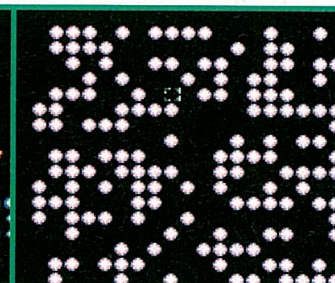


R-TYPE DX combina ambos juegos para conformar un shoot'em-up de 12 niveles de longitud. Al igual que las adaptaciones para GAME BOY COLOR de R-TYPE y R-TYPE II, en R-TYPE DX guarda en la memoria del cartucho el último nivel que se haya superado, con lo que no habrá que volver a empezar desde el principio cada vez.



SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: NINTENDO
PROGRAMADOR: NINTENDO



¿Y al final qué?

Si te terminas R-TYPE DX (R-TYPE + R-TYPE II), IREM te obsequiará con un sencillo pero curioso juego de bonus que ellos han dado en llamar De Souza. El «juego» en cuestión es el famoso juego de la vida, con el que es posible comprobar la evolución de una colonia a partir de un número determinado de individuos.

pantalla. La nueva pantalla de cristal líquido de GAME BOY COLOR, con su enorme frecuencia de refresco, no camufla estos errores, con lo que el indeseado efecto flickering (el dichoso parpadeo) se ve acentuado hasta el punto de desaparecer elementos tan importantes como los disparos enemigos. Esto, por suerte, no resulta apreciable hasta muy avanzado R-TYPE II, por lo que en cierto modo puede llegar a ser perdonado. En cuanto al juego en sí, R-

TYPE DX incorpora las versiones originales para GAME BOY de ambos R-TYPE, así como las respectivas actualizaciones de ambos juegos para GAME BOY COLOR (no sólo se ha añadido color, también se han modificado algunos gráficos). La versión R-TYPE DX, por otro lado, engloba en un sólo juego ambas partes, combinando los niveles de uno y otro juego para conformar un shoot'em-up llamado a pasar a la historia de GAME BOY COLOR. J. C. MAYERICK



GRAFICOS

R-TYPE DX se merecía un punto más en este apartado, pero hemos decidido no darlo como castigo al indeseado efecto flickering. se podían haber buscado otras soluciones al problema, pero no se ha hecho. por lo demás, genial.

MUSICA

una soberbia banda sonora para un juego soberbio a todas luces. con R-TYPE DX, además, podrás disfrutar de las músicas de ambos juegos en una sola aventura. ¿quién no recuerda la pegadiza melodía de un clásico como R-TYPE?

SONIDO FX

no se puede poner ninguna pega a los efectos de sonido del juego, aunque como en otros títulos para GAME BOY, cuente con el defecto de no integrarse correctamente con la música. ésta, a veces, queda entrecortada.

JUGABILIDAD

partiendo de la base de que R-TYPE DX no es más que la versión remozada de dos juegos como R-TYPE I y II, no queda mucho más que decir. sólo que, además de sus soberbios gráficos, hay que sufrir una endiablada dificultad.

GLOBAL

94

- + sus soberbios gráficos y enorme jugabilidad.
- el dichoso parpadeo (flickering) de los gráficos. en algunos casos es dramático.

Más Bomberman

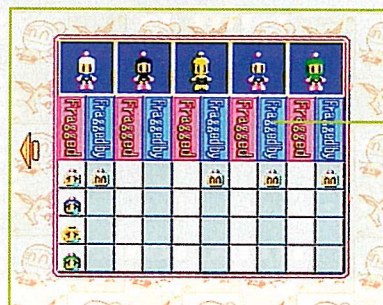
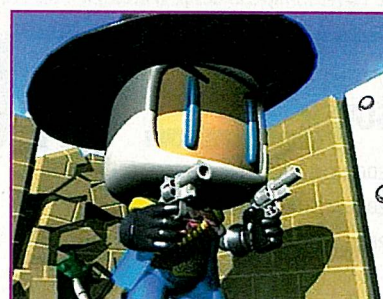
que nunca



Por tristes experiencias sufridas en el pasado con otros títulos, muchos sabéis que eso de apostar descaradamente por la jugabilidad puede saldarse con importantes descuidos en otras materias también significativas como, por ejemplo, el apartado gráfico. Este no es el caso de **BOMBERMAN** para **PLAYSTATION**. Todo está

Si fuiste uno de los **millones** de **fanáticos** del pequeño Bomber en sus etapas en 8, 16 y 32 bits, este Bomberman de PlayStation puede devolvete a los **mejores** momentos de aquellos tiempos en que la **jugabilidad** era siempre lo primero.

a la altura de lo esperado pese a contar con un espartano esquema con sólo dos grandes modos de juego y un cuadro de opciones la mar de sencillo. Así, es posible que a primera vista su modo normal, con dos estéticas, pueda parecernos algo cutre pero, tras unas partidas, comprobaréis que se trata de un reto bastante interesante. Reproduciendo, más o menos, lo que hace muchos años nos encontramos en 8 bits, en esta modalidad con escenarios con *scroll* tendremos que acabar con los bichitos y encontrar la puerta de acceso a otro nivel. Un concepto sencillo que en la práctica se complica y acaba por engancharnos por su dificultad creciente y por el escaso margen de tiempo. En cuanto al otro modo, el *Battle*, es la estrella indiscutible del CD tanto en su opción individual como en la modalidad para cinco jugadores simultáneos con *Multitap*.



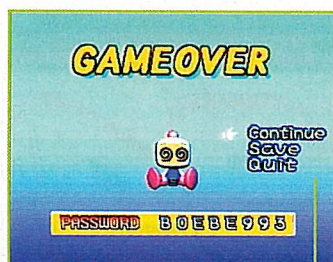
Este gráfico te indicará quién eliminó a quién en la partida. Es triste cuando uno es el que se elimina a sí mismo...

SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR VIRGIN
PROGRAMADOR HUDSON SOFT

VALORACION

● HUDSON SOFT ha decidido que una de sus mayores joyas, tras unos escarceos con las 3D, vuelva a los senderos y las maneras que le dieron la fama. BOMBERMAN para PLAYSTATION es, simplemente, el BOMBERMAN de toda la vida, y eso debería ser suficiente para que nos alegráramos de su existencia. Bueno, sencillo y tremendamente divertido, es evidente que no necesita cosas nuevas para seguir arrasando.



Para los que tengan la tarjeta llena o perdida, HUDSON SOFT ha tenido el detalle de incluir passwords.



BOMBERMAN

ARCADE

CD ROM

Jugadores	1-5
Vidas	3
Modos	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



El campeón del modo Battle tendrá la oportunidad de ampliar su arsenal lanzando un yo-yo a una columna móvil de items diversos.

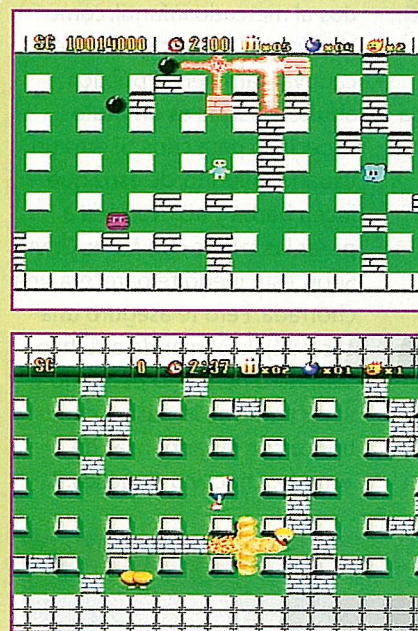
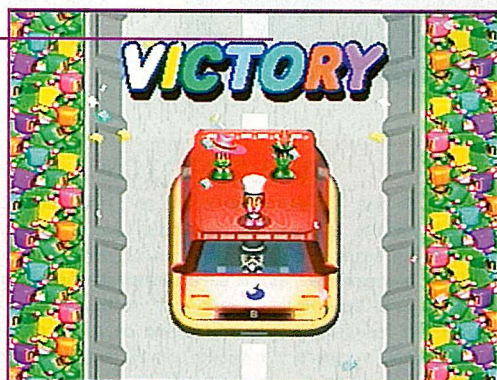


Divertido, trepidante y con un montón de escenarios y opciones, sólo por este modo ya merece la pena comprar **BOMBERMAN**. Uno de estos antológicos campeonatos *Battle*, ya sea por equipos o cada uno por su parte, resume

lo mejor del «fenómeno Bomberman»: acción total repleta de intensidad y emoción. Resumiendo, si te gustaron los otros BOMBERMAN, esta versión jamás debiera estar ausente en tu colección.

DE LUCAR

La victoria final en un Campeonato Battle será amenizada por una divertida secuencia. En este caso, ésta es la celebración del modo Tag Team.



2 Looks

En el modo normal tendremos la oportunidad de elegir entre estos dos diseños. El retro imita al que en su día se pudo ver en 8 bits... aunque con ligeros cambios gráficos. El look más actual es más vistoso, pero sigue siendo un tanto sobrio y tristonjo comparado con los del modo Battle.

97

GRAFICOS

el modo normal, ya sea el look retro o el moderno, no es tan vistoso como en otras ediciones, pero el modo battle sí cuenta con detalles y elementos de los grandes BOMBERMAN de todos los tiempos.

MUSICA

tan divertidas y refrescantes como siempre. variadas, pegadizas y perfectas para un juego con tanta acción y adrenalina como éste.

SONIDO FX

no hay demasiados alardes en materia de sonido, pero los que están y las voces de los personajes cumplen con su cometido de una manera correcta. si lo hubieran exagerado demasiado podrían haber sido un poco cargantes.

JUGABILIDAD

el modo normal al principio parece poca cosa, pero luego se anima muchísimo. el battle está entre lo más divertido y emocionante que encontrarás en este género a pesar de su simpleza.

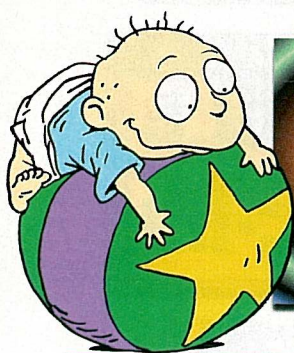
GLOBAL

91

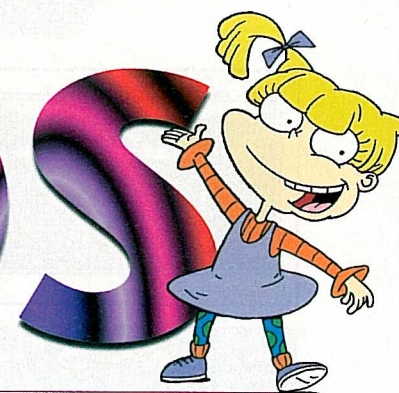
- + el modo battle es de lo más divertido que hay en psx.
- en el modo normal se podía haber trabajado mejor el diseño de los escenarios.

Juego de

Rugrats



Niños



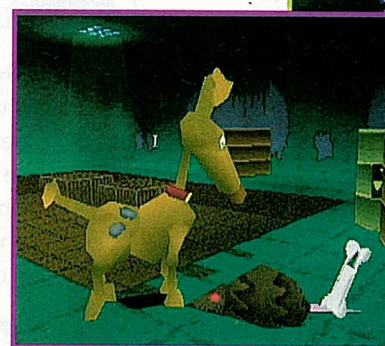
Los personajes de la popular serie de **animación** de **Nickelodeon** protagonizan un **atractivo** y simpático arcade de plataformas que aúna todo lo necesario para meterse en el bolsillo a los más **jovenes** usuarios de PSX.



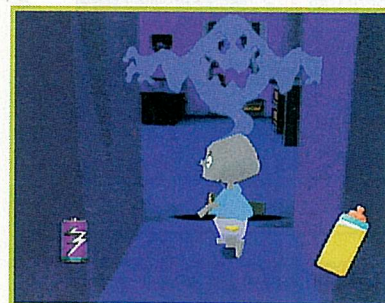
En consonancia

con el estreno en los cines españoles del primer largometraje de animación basado en sus aventuras, los personajes de la serie de TV **RUGRATS** llegan a **PLAYSTATION** para protagonizar un colorista y divertido título, destinado en exclusiva al mercado infantil. Son los niños, especialmente aquellos que sean seguidores de la serie, los que más van a apreciar las voces en

castellano (a cargo de los mismos actores de doblaje del show televisivo) y la mecánica totalmente alineal y anárquica de **RUGRATS**, repartida a través de sus quince fases, incluyendo las de **bonus**. A diferencia de otros títulos para **PSX** destinados al mercado infantil, como **HERCULES** o **BICHOS**, capaces de cautivar también al público adulto, **RUGRATS** es un título específico para críos. Si eres un usuario talludito, de esos que lucen barba y acostumbra a pasar las tardes con **METAL GEAR SOLID**, este juego te parecerá una chorrada. Pero te aseguro una cosa: déjale el mando a tu hijo, sobrino o hermano pequeño y verás como se lo pasará como nunca con las andanzas de Tommy, Chuckie o Angélica. A



SPIKE El perro de Tommy tiene un papel muy activo dentro del juego. Gracias a él podrás alcanzar al ganso que ha robado la dentadura postiza del abuelo, o rescatar de la cloaca a la muñeca de Angélica.



SUPER Information

FORMATO CD-ROM
PRODUCTOR THQ
PROGRAMADOR n-SPACE

VALORACION

● La apuesta de THQ y n-SPACE por crear un título de calidad específico para el público infantil ha resultado todo un éxito. Hoy por hoy, **RUGRATS** es de lo mejor que se puede adquirir para un niño pequeño en el mercado de **PLAYSTATION**. Es lo suficientemente sencillo como para que el propio crío sepa desenvolverse por sí mismo dentro del juego, disfrutando con los diálogos en castellano de los personajes y la cantidad de misiones a superar. Y cuando vengan sus amigos a casa podrán participar con él en un divertido torneo de minigolf.

EL ESCONDITE

Angélica le ha robado a Chuckie las gafas en el peor momento, en pleno juego del escondite. A pesar de ello, Chuckie deberá esforzarse por descubrir a sus amigos.

RUGRATS

ARCADE/PLATAFORMAS 3D

CD ROM

Jugadores

1-4

Vidas

3

Fases

15

Continuaciones

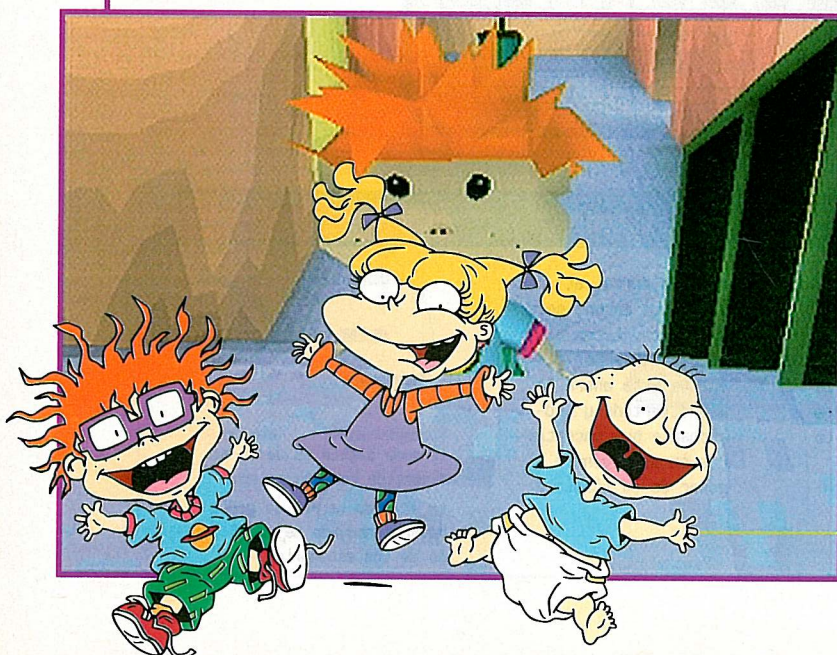
INFINITAS

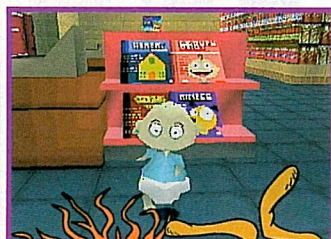
Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

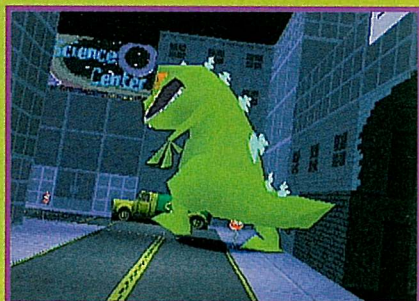
Grabar Partida

MEMORY CARD (1)



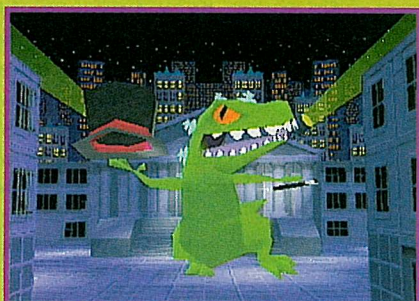


IDENTICO A LA SERIE El motor 3D se encarga de dar vida a las incontables secuencias, incluida la cabecera de la serie.



Reptar

Reunir todas las piezas del puzzle de Reptar tiene como recompensa la fase final donde podrás guiar al gran saurio en un tour de destrucción por toda la ciudad. La meta es el ayuntamiento, donde Reptar deleitará a los espectadores con un sorprendente número de claqué.



MINIGOLF Concebido como una actividad extra fuera del juego principal, el minigolf permite a cuatro jugadores enfrentarse a lo largo de 9 hoyos.



CIRCUS ANGELICUS En otra de las misiones, la caprichosa Angélica convence a los niños para crear un circo muy particular

ellos poco les importa que el entorno 3D sea algo brusco. Les basta con alucinar con el gigantesco tamaño de los personajes, el minigolf para cuatro jugadores o las divertidas

misiones (jugar al escondite, participar en un circo casero...). Estamos sin duda ante uno de los mejores juegos de **PSX** para niños. Habrá otros en el mercado, pero ninguno conectará con tu hijo o sobrino como **RUGRATS**. NEMESIS

GRAFICOS

La excesiva brusquedad quita bastantes puntos a unos gráficos bastante vistosos y coloristas, ideales para el tipo de usuario al que van destinados. es obligatorio hacer una mención al gran tamaño de los personajes, que llegan a ser enormes.

MUSICA

La pegadiza sintonía de la serie acompaña la secuencia de introducción, que reproduce al milímetro la cabecera de la serie, pero en 3D. Los fans del show de tv reconocerán también el jingle que ameniza el título de cada episodio.

SONIDO FX

Nos avisaron que llegaría doblado al castellano, pero no podíamos imaginar que sería con tanta calidad. Los actores de doblaje de la serie ponen su voz a todos los diálogos. Lo mejor, las frases de Tommy durante el juego

JUGABILIDAD

RUGRATS es demasiado fácil para un adulto, pero es ideal para un niño pequeño. Tu sobrino/a, hijo/a o hermano/a se lo pasará en grande por sí mismo, sin requerir en ningún momento tu ayuda.

GLOBAL

89

- + Las voces en castellano y el minigolf.
- si tienes más de trece o catorce años, busca otro juego...

Un día DE FURIA

Rampage 2 Universal Tour



Los **mutantes** de Midway retornan a N64 para sembrar de nuevo la **destrucción** en ciudades de todo el mundo, y en esta ocasión, de todo el universo. Ni la Luna, Venus o Marte están **preparadas** para recibir la **visita** de George, Ralph, Lizzy y sus cuatro nuevos amigos.

SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: MIDWAY
PROGRAMADOR: AVALANCHE SOFT



DESTRUCCION

Antes de pisar otros planetas, es preciso dejar en el peor estado posible las ciudades de La Tierra. Nueva York, Tokio, Roma, Barcelona o Madrid serán algunas de las metrópolis en las que deberás dejar hue-lla. De paso podrías merendarte algunos peatones...

Si el clásico RAMPAGE de los años 80 tenía como escenario las ciudades de **Estados Unidos**, y su secuela WORLD TOUR las de todo el mundo, en **RAMPAGE UNIVERSAL TOUR** el caos y la destrucción escapan de los límites de la madre Tierra para alcanzar otros planetas y sistemas solares. Tres nuevos mutantes (Boris el rinoceronte, Curtis el ratón y Ruby el cangrejo) surgen de los laboratorios de Scumlabs (esta gente no escarmienta), con el objetivo de liberar a los protagonistas del RAMPAGE original (George el mono, Lizzy el lagarto y Ralph el hombre lobo) cautivos en distintos continentes. Para llegar a ellos, el jugador o

jugadores deben destruir cada una de las ciudades que encuentren a su paso. Liberados George y Cía, una visita a la misteriosa base del Area 51 permitirá liberar a un séptimo personaje, Myukkus, y con él saltar al espacio exterior, donde es posible sembrar el pánico en otras tantas ciudades alienígenas, como la Luna, Marte o las lunas de Júpiter como escenario. Estas urbes extraterrestres son la principal novedad (y casi única) de **UNIVERSAL TOUR** respecto a la anterior entrega. El desarrollo y la mecánica permanecen idénticos, salvo por la



AL RESCATE

Los tres protagonistas del RAMPAGE original y su secuela World Tour, (George, Lizzie y Ralph) han sido capturados al fin por las fuerzas del Orden. Tu misión primordial será rescatarlos de su cautiverio en tierras de Asia, América y Europa.



EN LA LUNA

Aunque **THE SCOPE** está allí desde hace tiempo, ésta es la primera vez que los mutantes pisan otros planetas y sus satélites. Allí encontrarán bastante vida, aunque no inteligente.

VALORACION

● AL igual que sucede con las sucesivas entregas de TETRAIS, RAMPAGE UNIVERSAL TOUR no ofrece grandes novedades respecto a la entrega anterior, pero no decepcionará a los fans más enfermos de la saga, ya que ofrece nada menos que 125 ciudades más para destruir. Pero si WORLD TOUR te pareció un auténtico rollo, esta secuela no te hará cambiar de idea. Es simplemente más de lo mismo.

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR

ARCADE

Megas	128
Jugadores	1-3
Vidas	5
Continuaciones	NO
Ciudades a destruir	125
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	MEMORY PAK

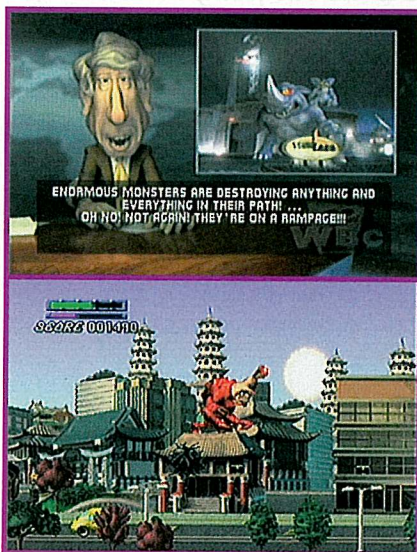
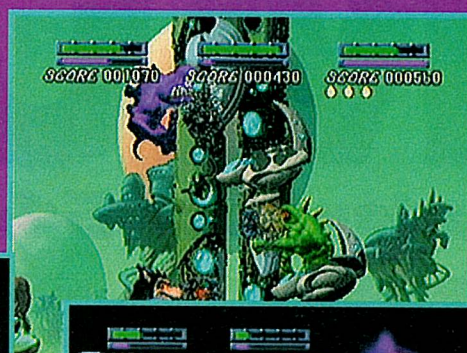


Mutantes

Aunque al principio sólo podrás elegir entre tres mutantes (Boris, Curtis y Ruby), más adelante podrás sumarles el trío protagonista del primer RAMPAGE (George, Lizzy y Ralph) y un hercúleo alienígena llamado Mukkyus.

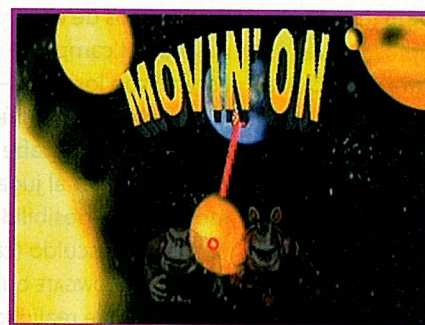


Ya sea mediante un truco o simplemente avanzando por el juego, hacia el final de RAMPAGE podrás elegir entre siete mutantes distintos.



La última frontera

El Espacio y la multitud de planetas que lo habitan sirven de escenario a las últimas y más originales fases de RAMPAGE UNIVERSAL TOUR. Ya sea en la Luna, en Marte o Europa (una de las lunas de Júpiter), el desarrollo permanece idéntico al de las ciudades terrestres. Lo único que varía son la forma de los edificios y la naturaleza de los habitantes a devorar y vehículos a destrozar. Por una vez, van a ser los marcianos quienes teman la llegada de formas de vida terrestre...



incorporación de los cuatro nuevos mutantes y poco más. Si disfrutaste enfermizamente con WORLD TOUR, esta secuela te gustará, ya que ofrece nada menos que 125 ciudades más donde ejercer la destrucción más extrema. En cambio, si RAMPAGE WORLD TOUR te pareció en su momento monótono y aburrido, este juego no te va hacer cambiar de opinión. En definitiva, más de lo mismo, con todo lo malo y bueno que ello conlleva. Gráficamente, en comparación con la versión **PSX** (que comentaremos en el momento en que nos llegue una copia producida), la entrega **N64** es bastante correcta, con personajes bien animados y sin sufrir ralentizaciones. La cómica *intro* animada del original **PLAYSTATION** ha sido sustituida por una pantalla estática, pero los usuarios de **N64** ganan en no tener que soportar las cargas entre una ciudad y otra (lo que tras 80 pantallas se agradece). Si no pudiste conseguir en su momento WORLD TOUR ahora tienes una nueva oportunidad. Si ya lo tienes, **UNIVERSAL TOUR** quizá no te merezca la pena.

NEMESIS

GRAFICOS

rebosantes de detalle, las ciudades de RAMPAGE son un escenario de lujo para las andanzas de los mutantes de MIDWAY, dotados de una animación de gran calidad. También destacan las explosiones y algún que otro fx gráfico.

MUSICA

comenzando por la melodía que ameniza las pantallas de opciones (al más puro estilo años 70), es preciso destacar la calidad de la banda sonora de UNIVERSAL TOUR, teniendo en cuenta que hablamos de una NINTENDO 64.

SONIDO FX

explosiones, sonido de demolición y algunos gruñidos son la base de los efectos de sonido de UNIVERSAL TOUR. No esperes encontrar aquí ni uno solo de los diálogos digitalizados de la entrega para PLAYSTATION.

JUGABILIDAD

otra cosa es que acabe resultando monótono por su desarrollo, pero lo que es innegable es el perfecto control de los mutantes protagonistas y la carga adictiva resultante de la destrucción de una ciudad tras otra.

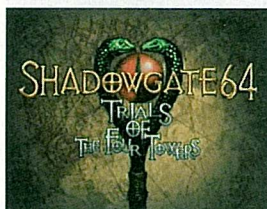
GLOBAL

84

- + como en WORLD TOUR, lo mejor es jugar junto a dos amigos.
- pocas novedades respecto a la anterior entrega.

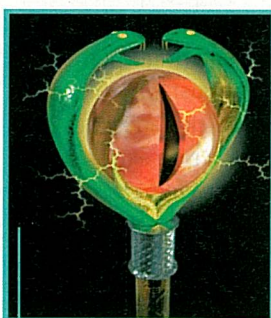
El corredor de la MUERTE

Shadowgate 64: Trials of the Four Towers



SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
 PRODUCTOR KEMCO
 PROGRAMADOR TNS



DE VUELTA El clásico de INFINITE VENTURES ha vuelto ofreciendo más de lo mismo: dificultad.

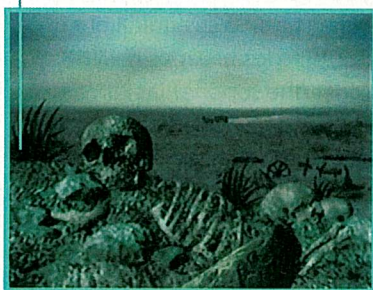
Aunque el desarrollo

acaba siendo básicamente el mismo de todos los demás SHADOWGATES (el hilo argumental es totalmente distinto), lo cierto es que la gente de KEMCO ha sabido potenciar un aspecto tan importante como el de la ambientación. Sobre todo en lugares como los cementerios e interiores de templos y palacios, donde el desarrollo gráfico alcanza las notas más sobresalientes, es donde uno tiene la necesidad de seguir avanzando por ver qué se va a encontrar detrás de ésta o aquella puerta. La fuerza de SHADOWGATE 64, por desgracia, se queda en el apartado gráfico. Lo que este título no puede hacer es luchar contra su pasado, y aunque el sistema de juego de los anteriores SHADOWGATE lograra excelentes críticas entre los

expertos aventureros, hoy por hoy no es factible un tipo de juego así. La enorme soledad que invade a todo el juego y la compleja resolución de los puzzles (algunos de ellos rozando el campo de la ilógica) son los principales culpables de que SHADOWGATE 64 acabe por desesperar al jugador. No hablamos ya de la posibilidad de morir en cualquier descuido (característica afín a todo SHADOWGATE que se precie), sino a la triste realidad de saber que lo único que invita al jugador a continuar es la posibilidad de encontrar en su camino nuevos y bellos lugares.



Aunque pueda parecer un diseño 2D, lo que aparece sobre estas líneas es una instantánea del paseo por el cementerio de SHADOWGATE 64. El motor 3D del juego, sin ser especialmente rápido, sí ofrece unos resultados gráficos más que convincentes.



INTRO Aunque corta, la intro de SHADOWGATE 64 es un derroche de imaginación y diseño. No está nada mal, más aún si se tiene en cuenta la ausencia de un sistema de almacenamiento másivo como el CD-ROM.

VALORACION

● SHADOWGATE 64 Lo tenía casi todo para convertirse en una excelente aventura, pero finalmente ha pecado de no haberse sabido adaptar a los nuevos tiempos. Pese al excelente trabajo gráfico realizado, SHADOWGATE sigue siendo esa típica aventura de resolución ilógica más propia de otras épocas. Lo que sí es de agradecer es que todo el juego esté traducido a un correcto castellano.



SHADOWGATE 64: TRIALS OF

AVENTURA GRAFICA

Megas	128
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	4 TORRES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (30 BLOQUES)

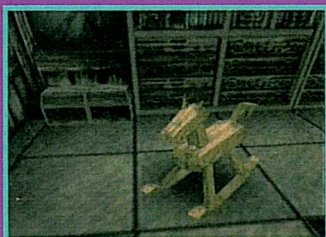
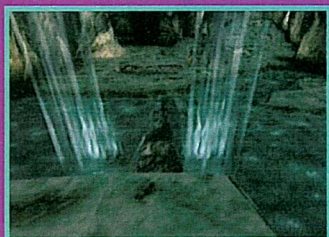
Observa...

En **SHADOWGATE 64** todo tiene un por qué, y de ahí la imperiosa necesidad de observar con detenimiento cada uno de los lugares que componen el mundo **SHADOWGATE**. Por desgracia, de nada te servirá razonar, pues gran parte de situaciones tendrá una resolución a todas luces ilógica.



SHADOWGATE 64 es un juego que puede gustar a los incondicionales de la saga, pero dejará insatisfechos al resto de aventureros. Sólo la pericia de sus creadores (a la hora de crear el mundo 3D de **SHADOWGATE**) logra que esta última producción de **KEMCO** no sea un auténtico fracaso. De quién es la culpa es muy difícil de valorar, pero creemos que una vez iniciada la revolución técnica de la saga, también se podía haber dado un pequeño repaso al desarrollo original del juego.

J. C. MAYERICK

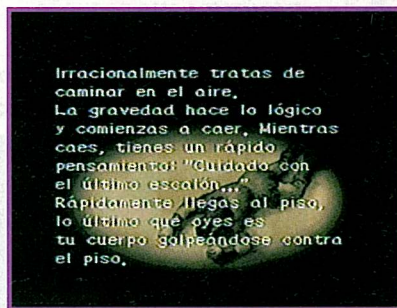


Puro Shadowgate

SHADOWGATE 64 conserva todas las características innatas de los títulos de la saga. Seres espectrales que aparecen en el momento más inesperado, infinidad de objetos cuya utilidad es más que cuestionable, puzzles ilógicos capaces de desquiciar al más sensato y, cómo no, la siempre sorpresiva muerte que acude a nosotros en el peor momento y sin justificación alguna. Por lo menos tendrás la oportunidad de esbozar una pequeña sonrisa al leer los «descriptivos» textos que acompañan a cada una de las muertes. Todo imaginación.



"Ah, el viajero ha llegado.
El viajero, Del
Cottonwood, para ser exacto.



Irrracionalmente tratas de
caminar en el aire.
La gravedad hace lo lógico
y comienzas a caer. Mientras
caes, tienes un rápido
pensamiento: "Cuidado con
el último escalón..."
Rápidamente llegas al piso,
lo último que oyes es
tu cuerpo golpeándose contra
el piso.



Barra de hierro



¡Apareció un espectro!
¡Parece muy agitado, pero no
puedes entender al fantasma!

GRAFICOS

es lo mejor de todo el juego. El entorno 3D crea una ambientación perfecta y algunos lugares, como el cementerio, parece increíble que estén desarrollados en tres dimensiones. La lástima es que todo se mueve un poco lento.

MUSICA

muy buenas melodías. en algunas ocasiones recuerdan incluso a las del clásico **CASLEVANIA**. Nada extraño si se tiene en cuenta que la estética de los juegos (no hay más que ver las intros) son muy semejantes.

SONIDO FX

si decíamos que el entorno 3D del juego es realmente bueno, no podemos decir menos de los efectos de sonido. Ir por los túneles, cementerios y demás estancias de **shadowgate** no sería lo mismo sin sus soberbios efectos.

JUGABILIDAD

no nos entra en la cabeza que los programadores de este **SHADOWGATE** no hayan caído en la cuenta de que **NINTENDO 64** no es una **GAME BOY** o una **NES**. debían haberse esforzado por potenciar el sistema de juego, modernizándolo.

GLOBAL

83

- + el entorno 3D, los efectos y los textos en castellano.
- la jugabilidad se ve seriamente resentida por culpa de su obsoleto sistema de juego.

Si no lo veo no LO CREO

Holy Magic Century

Hay veces en que, por mucho que **se intente**, resulta imposible **encontrarle** el lado positivo a un juego. Nos ha ocurrido con este Holy Magic Century, muy a nuestro **pesar**.

SUPER
Information
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR VIRGIN INT.
PROGRAMADOR IMAGINEER



No es lógico que lo que debería haber sido un interesante RPG, haya terminado siendo un sencillo arcade, basado además en un título con diecisiete años de historia (Mr. Do de TAITO para más señas). Más aún cuando tras un par de partidas, los apenas veinte niveles de que consta el juego han caído uno detrás de otro (en teoría tiene niveles infinitos, pero

éstos se repiten constantemente). Si se tiene en cuenta que el Mr. Do original de 1982, con mucho mejores gráficos que este HOLY MAGIC CENTURY, apenas ocupaba 56K, la pregunta es: ¿qué se ha hecho con las 1024K del cartucho de GAME BOY COLOR? La respuesta es una incógnita, aunque es posible que el juego en sí sea la tapadera de algo mucho más impactante. Sea lo que sea, nosotros no se lo hemos encontrado, con lo que no nos queda más remedio que proclamar a los cuatro vientos este pequeño resbalón de IMAGINEER. Un simple lunar en una trayectoria correcta. J. C. MAYERICK



VALORACION

● es difícil catalogar a un juego como HOLY MAGIC CENTURY cuando realmente hay muy poco que ver en él. es una réplica casi idéntica del clásico MR. DO, aunque como novedad incorpora la presencia de jefes finales cada cinco fases (muy sencillos de eliminar). Lo peor es que apenas te durará unos minutos.

MR. DO Pese a sus diecisiete años de vida, este Mr. Do demuestra ser mucho mejor juego que HOLY MAGIC CENTURY.

HOLY MAGIC CENTURY

ARCADE

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	3-5
Fases	20 DIFERENTES
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

dentro de la sencillez, no están mal del todo, aunque lo más sobresaliente son los cinemas que aparecen en algunos momentos de juego, escasos pero de calidad. el tamaño de los jefes finales es mínimo.

MUSICA

aunque no están nada mal las doce melodías de que consta el juego, lo cierto es que la enorme celeridad con que se finaliza impide disfrutar de ellas con plenitud. en fin, visto los visto, poca importancia tiene.

SONIDO FX

pocos efectos de sonido y de una calidad relativa. no es cuestión de que el apartado esté mal trabajado, sino simplemente de que el juego no se presta a mayores recreaciones. así de sencillo.

JUGABILIDAD

Mr. Do es un juego divertido... o por lo menos lo era en las múltiples adaptaciones que de él se hicieron. la lentitud con que se mueve el personaje y la escasez de niveles hace que este pierda todo su encanto.

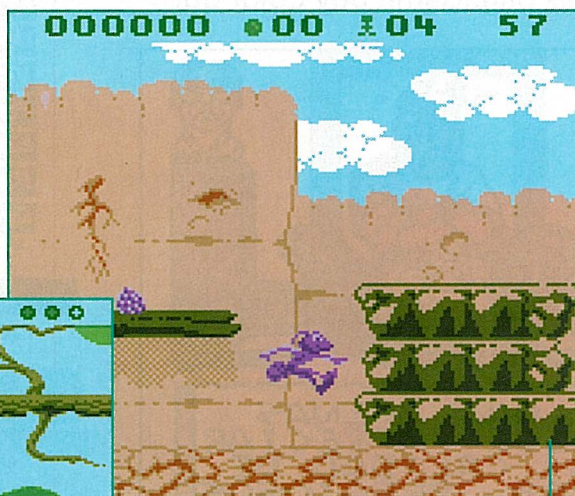
GLOBAL

64

- + Los diez o veinte minutos que te dure el juego serán divertidos.
- el problema llega después, cuando ya no queda nada más por jugar.

Cuán molesto *A Bug's Life* HORMIGUEO

Es **curioso** que las dos últimas películas de animación por ordenador, ambas con **hormigas** como protagonistas, y ambas versionadas para Game Boy Color, se **lleven** una puntuación similar. Normal ante la escasa **calidad** de ambos juegos.



IMPRECISO CONTROL Aunque el juego en general no resulta para nada agradado, hay algo que nos llama especialmente la atención: la respuesta del personaje. Responde tarde y mal, con lo que resulta difícil calcular saltos o ataques contra los enemigos.

SUPER
Information
FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR THQ
PROGRAMADOR TIERTEX



No tenemos mucha suerte con las hormigas, no. Ya el mes pasado lamentamos la escasa calidad de ANTZ, y este mes de nuevo nos toca disenter con lo que por ahora es el último lanzamiento de T-HQ: **A BUG'S LIFE**. La última creación de **John Lasseteer** (que no alcanza la calidad de Toy Story, ni de lejos), no ha podido contar con una adaptación para **GAME BOY COLOR** lo suficientemente afortunada. El juego, de plataformas, cuenta con unos gráficos correctos y poco más. Tanto el scroll de pantalla como el movimiento de los personajes es realmente brusco. Además, el control del personaje protagonista es poco preciso, y lo que es peor, el juego cuenta con tan sólo 10 niveles, que resultan cortos a todas luces.

J. C. MAYERICK

A BUG'S LIFE

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	6
Fases	10
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

No hay mucha variedad en cuanto a gráficos (ello a pesar de contar únicamente con diez niveles), pero es con diferencia lo mejor de todo el juego. Os podéis hacer una idea de cómo es el resto del juego.

MUSICA

sin dejarse llevar por los excesos, y al igual que el apartado gráfico, cumple con lo esperado. No vais a encontrar maravillosas melodías o pegadizas músicas, pero al menos no deberéis echar mano del control de volumen.

SONIDO FX

tres cuartos de lo mismo. teniendo en cuenta además que los efectos de sonido no es lo que más se prodiga en GAME BOY (sólo NINTENDO y AAAE saben cómo explotar este apartado), no hay mucho que reprochar.

JUGABILIDAD

cuando un juego no cuenta un desarrollo extenso y atractivo y, además, técnicamente no es correcto, entonces poco se puede esperar. Si siquiera el público más menudo se verá atraído por un juego así.

GLOBAL



- + Los gráficos... pero es que tampoco son nada del otro mundo.
- THQ deberá mejorar, y mucho, sus próximos lanzamientos.

VALORACION

● A BUG'S LIFE tiene todo aquello que no deseamos en un juego de plataformas. es corto, el control del personaje es poco preciso y gráficamente es correcto pero insuficiente, más aún para un título de GAME BOY COLOR.

Un toque de CALIDAD

Obelix

No es un título **nuevo**, de hecho es la versión color de un antiguo título de INFOGRAMES, pero sí es, posiblemente, uno de los **mejores** juegos de plataformas para Game Boy Color que ésta ha programado.

No va a ser el **último**, pues ya en el horizonte se adivinan nuevos **lanzamientos**.

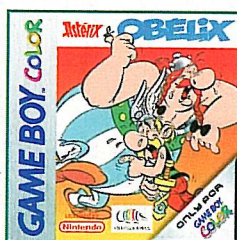


SUPER Information

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR INFOGRAMES
PROGRAMADOR INFOGRAMES

VALORACION

● cuando un juego es bueno, diferente y atractivo, se dice y punto. **OBELIX** puede estar lejos de joyas como **DKL** o **MARIO**, pero a pesar de ello conforma un plataformas divertido y variado con un colorido excepcional.



Hace algunos meses se comentaron en estas páginas las buenas cualidades de un título como **OBELIX**, que pese a mantener la estructura de otros plataformas de la compañía, contaba con ciertos factores a su favor que le hacían merecedor de una positiva valoración. Uno de ellos era el apartado gráfico, que en esta adaptación para **GAME BOY COLOR** se ha visto mejorado considerablemente. No podemos más que aplaudir el **scroll parallax** de algunas de las

fases, o el bello colorido que lo invade todo en la pantalla. El desarrollo del juego, en cambio, se parece bastante más a todo lo anterior, aunque cuenta con la ventaja de ser bastante más dinámico y variado, con niveles tan dispares como el rescate en las celdas o el partido de rugby. Con todo ello se conforma un título que fue, y seguirá siendo, uno de los mejores plataformas de la compañía para **GAME BOY COLOR**. Esperemos que títulos venideros mejoren aun más. **J.C. MAYERICK**

OBELIX

PLATAFORMAS

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	18
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS

una cosa es ver las pantallas sobre el papel y otra, muy diferente, es ver el juego en movimiento. Además de respetar el enorme colorido del comic, **OBELIX** cuenta con suaves efectos de scroll parallax.

MUSICA

es de las pocas cosas que siempre han mantenido su nivel en los títulos de INFOGRAMES para **GAME BOY**. Por cierto, el pasadoble del último nivel del juego, en español, es sencillamente genial. ¡olé!

SONIDO FX

A **OBELIX** le ocurre como a tantos otros títulos con buenas músicas. cuando reproducen efectos de sonido, la música (que utiliza todos los canales) parece entrecortarse, resultando a veces algo molesto.

JUGABILIDAD

no llega a la altura de juegos como **MARIO** o **DONKEY KONG LAND**, pero al menos resulta divertido y variado. La lastima es que no se haya incluido algún tipo de elemento (como secretos) que alargue la vida del juego.

GLOBAL



- + Los gráficos invitan al jugador a descubrir nuevos escenarios.
- Los passwords resultan muy incómodos. se echa en falta la pila.

PlayStation

PERIFÉRICOS

CENTRO MAIL
www.centromail.es

PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS

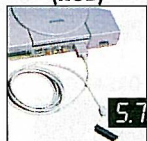
23.900

**AÚN NO
TIENES
NUESTRA
TARJETA**

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB)



5.700

CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3



1.490

CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)



1.990

C. PAD INTERACT BARRACUDA



2.990

CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2



4.990

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER



4.990

C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



3.990

C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



6.990

CONTROLLER



2.100

CONTROLLER DUAL SHOCK



4.500

DEXDRIVE INTERACT



5.900

JAM!!



9.990

JOYSTICK ANALOG



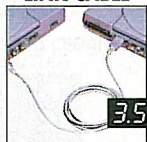
9.900

JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



6.990

LINK CABLE



3.500

LINK CABLE LOGIC 3



1.490

MALETIN CONSOLE CASE



3.200

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MALETIN JUEGOS CD CASE



2.100

MEMORY CARD SONY



2.100

MOUSE (RATÓN)



4.200

MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



5.990

MULTI TAP



4.900

PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



4.900

PISTOLA G-CON 45



6.990

P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



8.990

PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT



7.990

RF ADAPTER PERFORMANCE



2.290

RFU ADAPTOR (VERSION 2)



3.500

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT



8.390

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK2



11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



9.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



10.990

V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL



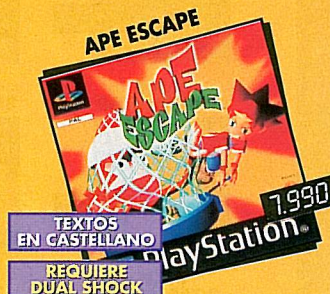
9.990

V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO



15.990

RECOMENDADOS



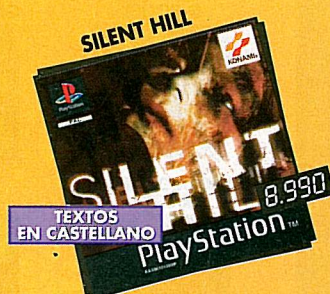
TEXTOS
EN CASTELLANO
REQUIERE
DUAL SHOCK

7.990



TEXTOS
EN CASTELLANO

8.490



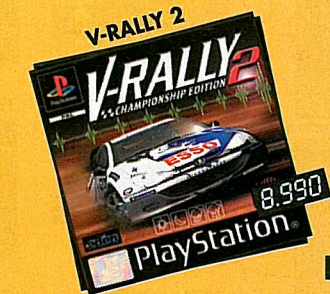
TEXTOS
EN CASTELLANO

8.990



TEXTOS Y VOCES
EN CASTELLANO

7.990



TEXTOS Y VOCES
EN CASTELLANO

8.990

pedidos por teléfono
902.17.18.19









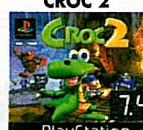























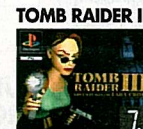


pedidos por internet
www.centromail.es



TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

por sólo 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.

ABE'S ODDYSEE PlayStation 3.990	ACTUA SOCCER PlayStation 3.490	ACTUA SOCCER 3 PlayStation 4.990	ADIDAS POWER SOCCER PlayStation 3.490	AIR COMBAT PlayStation 3.490	ALIEN TRILOGY PlayStation 3.990	BATMAN & ROBIN PlayStation 3.990
BLAM! MACHINEHEAD PlayStation 1.990	BROKEN HELIX PlayStation 3.990	BUST-A-MOVE 2 PlayStation 3.990	COLIN MCRAE RALLY PlayStation 4.990	COMMAND & CONQUER PlayStation 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT PlayStation 3.990	CONSTRUCTOR PlayStation 3.990
COOL BOARDERS 2 PlayStation 3.490	CRASH BANDICOOT PlayStation 3.490	CRASH BANDICOOT 2 PlayStation 3.490	CROC PlayStation 3.990	DARKLIGHT CONFLICT PlayStation 1.990	DESTRUCTION DERBY PlayStation 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 PlayStation 3.490
DOOM PlayStation 3.990	EL MUNDO PERDIDO PlayStation 3.990	FANTASTIC FOUR PlayStation 3.990	FINAL FANTASY VII PlayStation 3.490	FORMULA 1 PlayStation 3.490	FORMULA 1 '97 PlayStation 3.490	FORSAKEN PlayStation 3.990
G-POLICE PlayStation 3.490	GRAN TURISMO PlayStation 3.490	GRAND THEFT AUTO PlayStation 4.990	HEART OF DARKNESS PlayStation 4.990	HERCULES PlayStation 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98 PlayStation 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD PlayStation 3.890
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA PlayStation 3.990	LOADED PlayStation 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE PlayStation 3.990	MICKY'S WILD ADVENTURE PlayStation 3.490	MICRO MACHINES V3 PlayStation 4.490	MORTAL KOMBAT TRILOGY PlayStation 3.990	MOTO RACER PlayStation 3.990
PANDEMONIUM PlayStation 3.490	PORSCHE CHALLENGE PlayStation 3.490	PROJECT OVERKILL PlayStation 3.990	RAYMAN PlayStation 3.290	RESIDENT EVIL PlayStation 3.990	RIDGE RACER PlayStation 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION PlayStation 3.490
ROAD RASH PlayStation 3.990	SHADOW GUNNER PlayStation 4.990	SOUL BLADE PlayStation 3.490	SOVIET STRIKE PlayStation 3.990	SPACE JAM PlayStation 3.990	SUPER CROSS '98 PlayStation 3.990	TEKKEN PlayStation 3.490
TEKKEN 2 PlayStation 3.490	TENNIS ARENA PlayStation 4.990	TIME CRISIS PlayStation 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP PlayStation 4.990	TOMB RAIDER PlayStation 4.990	TOMB RAIDER II PlayStation 4.990	TOSHINDEN PlayStation 3.490
TOTAL DRIVIN' PlayStation 3.990	TRUE PINBALL PlayStation 3.990	V-RALLY PlayStation 4.990	V2000 PlayStation 4.990	WIPE OUT PlayStation 3.490	WIPE OUT 2097 PlayStation 3.490	WORMS PlayStation 3.990

360°  PlayStation. 7.490	ABE'S EXODUS  PlayStation. 6.990	ALL STAR TENNIS '99  PlayStation. 7.490	ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS  PlayStation. 6.990	APOCALYPSE  PlayStation. 8.490	ASTERIX  PlayStation. 7.490	ATTACK OF THE SAUCERMAN  PlayStation. 6.990
BICHOS  PlayStation. 7.990	BLOOD LINES  PlayStation. 6.990	BLOODY ROAR 2  PlayStation. 7.490	BOMBERMAN  PlayStation. 7.490	BOMBERMAN FANTASY RACING  PlayStation. 7.490	BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO  PlayStation. 7.990	BUST-A-MOVE 4  PlayStation. 6.990
CIVILIZATION II  PlayStation. 8.490	COOL BOARDERS 3  PlayStation. 7.990	CRASH BANDICOOT 3 WARPED  PlayStation. 7.990	CROC 2  PlayStation. 7.490	DARK STALKERS 3  PlayStation. 7.490	DIVER'S DREAM  PlayStation. 7.990	DREAMS  PlayStation. 7.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL  PlayStation. 6.990	EVILZONE  PlayStation. 7.990	FIFA '99  PlayStation. 6.990	FORMULA 1 '98  PlayStation. 7.990	GLOBAL DOMINATION  PlayStation. 7.490	GUARDIAN'S CRUSADE  PlayStation. 8.490	KAGERO DECEPTION 2  PlayStation. 7.490
KENSEI SACRED FIST  PlayStation. 7.990	MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER  PlayStation. 7.490	MEDIEVIL  PlayStation. 7.990	METAL GEAR SOLID  PlayStation. 8.990	MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2  PlayStation. 7.490	MONKEY HERO  PlayStation. 8.490	MORTAL KOMBAT 4  PlayStation. 6.990
MOTO RACER 2  PlayStation. 7.490	MUSIC  PlayStation. 6.990	NBA LIVE '99  PlayStation. 7.490	NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE  PlayStation. 7.990	OMEGA BOOST  PlayStation. 6.990	POPULOUS III: EL PRINCIPIO  PlayStation. 7.990	POY POY 2  PlayStation. 7.990
PRO 18: WORLD TOUR GOLF  PlayStation. 7.490	PRO BOARDER  PlayStation. 7.990	R-TYPE DELTA  PlayStation. 6.990	RALLY CROSS 2  PlayStation. 6.990	RESIDENT EVIL 2  PlayStation. 7.990	RETRO FORCE  PlayStation. 7.490	RIDGE RACER TYPE 4  PlayStation. 7.990
ROLLAGE  PlayStation. 7.490	RUGRATS: SEARCH FOR REPTAR  PlayStation. 8.490	RUNNING WILD  PlayStation. 6.990	SPORTS CAR GT  PlayStation. 7.490	SPYRO THE DRAGON  PlayStation. 7.990	STREET FIGHTER ALPHA 3  PlayStation. 7.490	STREET FIGHTER COLLECTION 2  PlayStation. 6.990
T'AI-FU  PlayStation. 8.490	TANK RACER  PlayStation. 7.490	TEKKEN 3  PlayStation. 8.490	THE GRANSTREAM SAGA  PlayStation. 6.990	TIGER WOODS '99  PlayStation. 7.490	TOCA TOURING CARS 2  PlayStation. 7.490	TOMB RAIDER III  PlayStation. 7.490
TRAP RUNNER  PlayStation. 7.990	TRIPLE PLAY BASEBALL 2000  PlayStation. 7.490	UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99  PlayStation. 7.490	VIRUS  PlayStation. 7.490	VIVA FOOTBALL  PlayStation. 5.990	WARZONE 2100  PlayStation. 8.490	WING OVER 2  PlayStation. 8.490

GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET



NEGRA
ROSA
ROJA
AZUL
AMARILLA
VERDE
TRANSPARENTE

7.990

ADAP. CORRIENTE LOGIC3



1.490

GAME BOY CAMARA



7.990

GAME BOY PRINTER



9.490

GAME LINK



1.990

HANDYPAK INTERACT



3.490

LUPA + LUZ INTERACT SUPER ZOOM



1.490

MALETÍN DE LUXE CASE LOGIC 3



2.990

PULSEPAK INTERACT

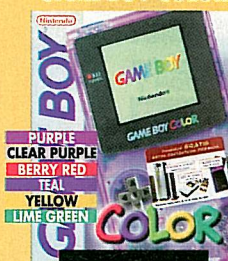


1.990

GAME BOY PRINTER PAPEL

1.490

GAME BOY COLOR



12.490

LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



2.990

GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2

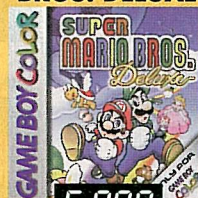
13.990

F-1 WORLD GRAND PRIX



5.990

SUPER MARIO BROS. DELUXE



5.990

ALADDIN



4.490

DONKEY KONG LAND



3.990

DONKEY KONG LAND 2



3.990

DR. MARIO



2.990

DUCK TALES



4.490

F1 RACE



2.990

MARIO & YOSHI



2.990

STREET FIGHTER II



3.990

SUPER MARIO LAND



3.990

SUPER MARIO LAND 2



3.990

SUPER MARIO LAND 3



3.990

SUPER RC PRO-AM



3.990

A BUG'S LIFE



5.990

ASTERIX & OBELIX



5.490

BATTLESHIP



CONV.

BUGS BUNNY & LOLA BUNNY



4.990

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3



5.990

BUST-A-MOVE 4



5.990

CENTIPEDE



5.490

CONKER'S POCKET TALES



5.990

DROPZONE



5.990

FROGGER



5.490

GAME & WATCH GALLERY 2



4.990

GEX: ENTER THE GECKO



6.490

HEXCITE



4.990

HOLLYWOOD PINBALL



5.490

HOLY MAGIC CENTURY



5.990

INTER. SUPERSTAR SOCCER '99



5.890

KLUSTAR



4.990

LEGEND OF THE RIVER KING



5.990

LOGICAL



5.990

LUCKY LUKE



5.490

MAYA THE BEE



5.990

MEN IN BLACK: THE SERIES



6.490

MORTAL KOMBAT 4



4.990

NBA JAM '99



5.990

PITFALL



6.490

POCKET BOMBERMAN



4.990

QUEST FOR CAMELOT



5.990

R-TYPE DX



5.990

RAMPAGE WORLD TOUR



4.990

RUGRATS LA PELICULA



5.990

SHADOWGATE CLASSIC



5.990

SPY vs. SPY



5.490

SUPER BREAKOUT



5.490

SYLVESTER & TWEETY



4.990

TETRIS DX



4.990

THE LEGEND OF ZELDA DX



5.990

THE SMURFS' NIGHTMARE



5.490

TOP GEAR RALLY



6.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



5.990

V-RALLY



5.490

WARIOLAND 2



5.990

WWF ATTITUDE



5.990

Nintendo 64

CENTRO MAIL
www.centromail.es

1080° SNOWBOARDING



8.490

BODY HARVEST



6.990

DOOM 64



3.990

GOLDEN EYE 007



5.990

MARIO PARTY



9.490

NBA COURTSIDE



5.990

PILOTWINGS 64



5.990

RUSH 2: EXTREME RACING USA



9.990

STAR WARS: R. SQUADRON



9.490

TUROK 2: SEEDS OF EVIL



5.990

CASTLEVANIA



11.490

AEROGAUGE



6.990

CHAMELEON TWIST



4.990

F-1 WORLD GRAND PRIX



5.990

LODE RUNNER 3D



9.490

MICRO MACHINES 64 TURBO



9.490

NBA LIVE '99



8.490

QUAKE 64



3.990

SCARS



5.990

STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER



6.990

V-RALLY '99 EDITION



7.490

ALL STAR TENNIS '99



9.490

COMMAND & CONQUER



9.490

FLYING DRAGON



8.490

LYLAT WARS



5.990

MILO'S ASTRO LANES



8.490

OLYMPIC HOCKEY '98



3.990

QUAKE II



9.490

SNOWBOARD KIDS



5.990

SUPERMAN



10.490

WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64



5.990

BEETLE ADVENTURE RACING



9.490

DARK RIFT



4.990

GOEMON-MYSTICAL NINJA 2



11.490

MARIO KART 64



5.990

MISSION: IMPOSSIBLE



7.490

PENNY RACERS



9.990

RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR



8.490

SOUTH PARK



10.490

TOP GEAR OVERDRIVE



10.990

WAVE RACE 64



5.990

FIFA '99



9.490

STAR WARS: EPISODE 1-RACER



9.490

THE LEGEND OF ZELDA



8.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER



25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900



CABLE EXTENSION LOGIC 3



1.490

CABLE RF



2.990

C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD



3.990

CONTROLLER



4.990

JAM!!



9.990

MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

MANDO DE CONTROL COLORES



4.990

MEMORY CARD DATTEL NEXGEN 1 Mb (4x)



2.190

MEMORY CARD LOGIC 3 256 Kb



1.490

MEMORY EXPANSION PAK



4.990

MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)



2.990

POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATTEL



4.990

RUMBLE PAK



3.490

RUMBLE PAK + MEMORY PAK



5.990

TRILOGY 64



4.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



5.490

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 COMPACT



8.390

VOLANTE GUILLEMOT RACE 32/64 SHOCK 2



11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



11.990

VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



9.990

VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE



10.990

pedidos por telefono:

9 0 2 1 7 1 8 1 9

CENTRO MAIL

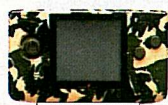
VIDEO NEOGEO Pocket

NEOGEO CKET.



PLATINUM SILVER

12.990



CAMOUFLAGE



AQUA BLUE



MARBLE BLUE



CLEAR



WHITE



BLUE



ANTHRACITE

BASEBALL
STARS



P.V.P. - 7.500

KING OF
FIGHTERS R-1



P.V.P. - 7.900

NEO GEO
CUP '98



P.V.P. - 7.500

POCKET
TENNIS



P.V.P. - 7.500

SAMURAI
SHODOWN!



P.V.P. - 7.900

ACCESORIOS POCKET Y POCKET COLOR

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

NEOGEO CKET.



AQUA BLUE

17.990

ANTHRACITE

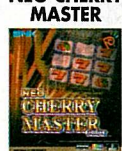
BLUE

CLEAR

PLATINUM SILVER

STONE BLUE

NEO CHERRY
MASTER



P.V.P. - 7.900

POCKET
TENNIS



P.V.P. - 7.500

KING OF
FIGHTERS R-2



P.V.P. - 7.900

NEO MYSTERY
BONUS



P.V.P. - 7.900

PUZZLE
BOBBLE MINI



P.V.P. - 6.900

VIDEO

PACK
DRAGON BALL GT



N 1 - 1.995



N 2 - 1.995



N 3 - 1.995



N 4 - 1.995



N 5 - 1.995

BLACK JACK



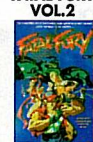
P.V.P. - 1.995

FATAL FURY
VOL.1



P.V.P. - 1.995

FATAL FURY
VOL.2



P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE
NUKU NUKU 1



P.V.P. - 1.995

LA INVENCIBLE
NUKU NUKU 2



P.V.P. - 1.995

PERFECT BLUE



P.V.P. - 1.995

DRAGON BALL GT LA SERIE



VOL. 11

1.795



VOL. 12

1.795



VOL. 13

1.795



VOL. 14

1.795

CENTRO **MAIL**

ATENCIÓN

NO LE DES
MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS
Y ALQUILAMOS
VIDEOJUEGOS



EN LOS CENTROS
DONDE ENCUENTRES
ESTE SÍMBOLO

!!! BÚSCALO !!!

CENTRO **MAIL**

www.centromail.es

NUEVO CENTRO

CASTELLÓN



AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

NUEVO CENTRO

A CORUÑA



C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago



C/ RODRÍGUEZ CARBADO, 13
TEL: 981 999 288

ÁLAVA Vitoria



C/ MANUELLA IRUJO, 9
TEL: 945 137 824



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

ALICANTE



C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951

ALICANTE



C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm



AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. RUSTIC JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche



C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda



AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA



AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Gijón



AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 8
TEL: 985 343 719

BALEARES Palma



C/ PEDRO DEZCÁZAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma



C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 455 373

BARCELONA



C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA



C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA



C/ SANTIS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona



C/ SOLEAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona



C.C. MONTGALÁ
C/ OLE PALME, 5/N
TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa



C/ OUMPRÀ, LOCAL 10
C/ ÀNGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró



C/ SAN CRISTÓFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell



C/ FILADÉLFOS, 24 D
TEL: 937 136 116

BURGOS



C.C. LA PLATA Y LEÓN
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez



C/ MARIAMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CÓRDOBA



C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360

GIRONA



C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueras



C/ MOREIRA, 10
TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós



C/ ENRIC VINCKE, 5/N
TEL: 972 601 665

GRANADA



C/ RECOQUIDAS, 39
TEL: 958 266 154

GUIPÚZCOA S. Sebastián



AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 600

GUIPÚZCOA Irún



C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA



C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404

JAÉN



C/ PASAIE MAZA, 7
TEL: 953 238 210

LA RIOJA Logroño



AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS



C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS



C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3
TEL: 928 235 651

LEÓN Ponferrada



C/ DOCTOR FLEMING, 13
TEL: 977 011 460

MADRID



C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 460

MADRID



C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 460

MADRID



C/ LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, 5/N
TEL: 913 788 882

MADRID



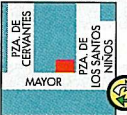
C/ LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, 5/N
TEL: 917 758 882

MADRID



C/ MONTERÍA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979

MADRID Alcalá de H.



C/ MAYOR, 89
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas



C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 320 387

MADRID Alcorcón



C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

MADRID Getafe



C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas



C.C. BURGO CENTRO, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles



C/ PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo



CTRA. DE HÚMEDA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón



C/ PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA



C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola



AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. ORSOL
TEL: 952 463 800

MURCIA



C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. ORSOL
TEL: 968 394 704

NAVARRA Pamplona



C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo



C/ EUDUMEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA



C/ TOLEDO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE



C/ RAMÓN Y CAJAL, 42
TEL: 922 293 053

SEGOVIA



C/ AMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA



C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUZA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA



C.C. PLAZA DE ARMAS, LOCAL C-38
PLAZA LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

VALENCIA



C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA



C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 359 619

VALENCIA Gandia



C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID



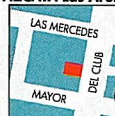
C.C. AVENIDA
PASEO ZORRILLA, 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao



C/ ARRQUIRAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas



C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA



C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 356 156

ZARAGOZA



C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

Tu pedido

de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h, y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

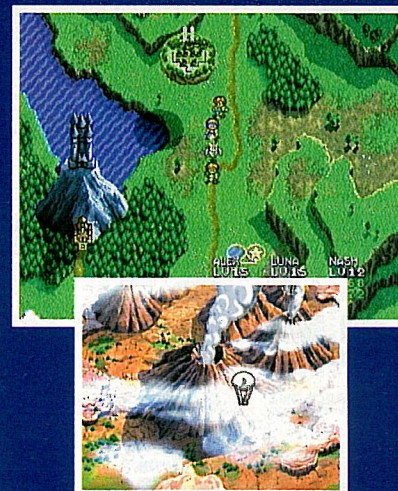
Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al

la nueva RPG generación A FONDO

Coordinado por **THE ELF**

Como lo prometido es deuda, la sección está dedicada a esa maravilla en forma de *RPG* llamada **LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE** para **PLAYSTATION** de reciente aparición en **Estados Unidos**. Debido a la magnitud del juego he querido dividirlo en dos partes y así poder mostraros todo lo que ofrece el estelar *RPG* de **GAME ARTS**.



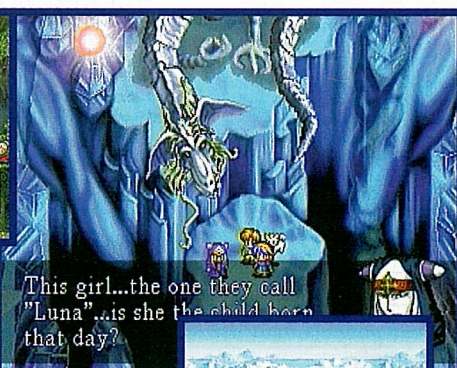
El mapa. El mapa principal de **LUNAR** también está recreado en 2D con gráficos de gran calidad, un colorido exquisito, suave *scroll* y la interesante peculiaridad de no poseer enemigos que nos asalten durante el camino. También se puede grabar partida en estos trayectos. Las músicas que acompañan estos cortos pero refrescantes paseos por la geografía de **LUNAR** son especialmente pegadizas.

114

LUNAR SILVER



Cuando visitemos a Quark, el dragón blanco, acompañados por Galeon, sucederá algo terrible.



This girl...the one they call "Luna"...is she the child born that day?



And I always know when you're breaking secrets from me!



Este bucólico paraje al norte de Burg servirá de escenario a nuestro primer encuentro con Luna.



En Athena's Shrine nos espera Phacia y su indescriptible belleza. Desgraciadamente detrás de semejante hermosura se ocultan sus verdaderas intenciones.

Para alcanzar la ciudad mágica flotante de Vane tendremos que utilizar este curioso transportador, pero antes tendremos que obtener el permiso de Phacia.



Jefe, ¿qué se ha cobrado aquí? Una de las características que hace a LUNAR tremendamente competitivo y durillo respecto a otros RPG es que la energía de estos súper enemigos se multiplicará por el nivel de experiencia que posea Alex en ese momento. Aquí tenéis a los siete primeros súper bosses del juego.

STAR STORY COMPLETE

PRIMERA PARTE

Y es que LUNAR SILVER STAR STORY ha logrado cautivarme como pocos RPG lo habían hecho hasta ahora. Pensaba dedicar estas cuatro páginas al desarrollo completo del juego, pero ante las infinitas virtudes de las que hace gala no he querido concluir su paso por la sección como si se tratara de otro título más. LUNAR SSS es un juego especial y merece un trato acorde con su categoría. Este mes podréis contemplar lo que os ofrece en sus primeras veinte horas de juego (más o menos la mitad) en materia de localizaciones, magias, combates, *final bosses* y como postre los primeros cinco *Bromides* de las protagonistas femeninas del juego, los otros ocho los dejaré para el mes que viene. LSSS comienza como las grandes historias, de una forma pausada, sencilla, pero poco a poco toma forma fusionando bellos y clásicos parajes en 2D (recordad que

FICHA Técnica



TIPO ■ RPG
COMPAÑIAS ■ WORKING DES.
PROGRAMADOR ■ GAMEARTS-ESP
FORMATO ■ 4 CD ROM
VERSION JAPON ■ 28-5-98
VERSION USA ■ 28-5-99
VERSION PAL ■ SIN CONFIRMAR

el entorno gráfico corresponde al 96 con la llegada de la conversión a SATURN del clásico de MEGA CD del 92) con brillantes secuencias de animación que, en el caso de esta versión PLAYSTATION, alcanzan los 50 minutos. ¡Ah! se me olvidaba, los señores de WORKING DESIGNS han doblado y mejorado las canciones del original japonés, y como muestra de ello tenéis una composición que acompaña a la *intro* realmente gloriosa, aunque nada comparable a la preciosa melodía con que nos obsequia Luna en su viaje a Meribia. Si bien es cierto que tanto las voces como la localización de textos está preñada en exceso de lenguaje y expresiones *yankees*, así como voces «masca-chicles» de difícil comprensión. El reposado desarrollo pronto se tornará en aventura para pasar rápidamente a leyenda, una leyenda forjada por nuestro devenir en un mundo asaltado inexorablemente por el caos y la incertidumbre. Re-

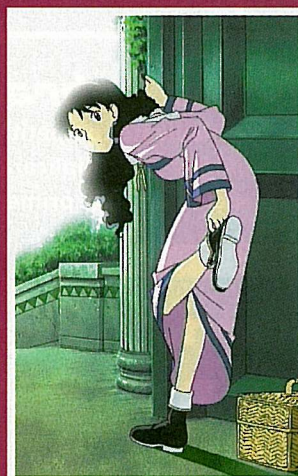


la nueva RPG generación

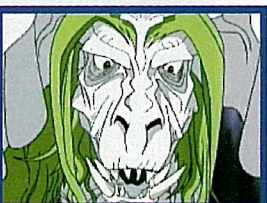
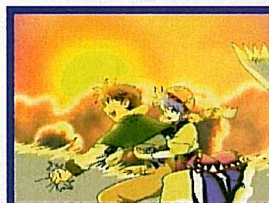
LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE



Los Bromides. Uno de los grandes secretos de LSSS es la existencia de 13 *Bromides*, o fotos de chicas famosas según el extracto del diccionario incluido en el manual, que muestran con detalle a las evocadoras mozas de LUNAR: Luna, Mia, Jessica, Royce, Phacia y Xenobia.



Los Bromides de las chicas de Lunar tan sólo aumentarán de forma testimonial los poderes de los personajes masculinos, pero merece la pena buscarlos por su tremenda belleza.



Uno de los CDs incluidos en LSSS nos dará la oportunidad de disfrutar con el making-off del juego.



Un sencillo y completo menú servirá para controlar todas las acciones de nuestros protagonistas.





La falsa Lemia AUSA acaba de ordenar que Alex sea encarado en una celda y ejecutado al amanecer. Por suerte su hija Mia nos sacará del atolladero a tiempo.

Los secuaces del diabólico Magic Emperor no cesarán de ponernos a prueba con infinidad de trampas. En esta ocasión se trata de la bella Royce.



Combates a la vieja usanza. En LUNAR los combates tienen más importancia que en otros RPG debido al generoso nivel de experiencia necesario en todo momento para cada uno de los personajes. La representación gráfica mantiene el clásico esquema 2D y las magias, sin llegar a deslumbrar, cumplen perfectamente.



correremos la geografía de LUNAR conociendo nuevos personajes, algunos de ellos se sumarán y otros sencillamente nos ayudarán o complicarán la vida. Tendremos un encuentro con Quark, el dragón blanco; viajaremos a la populosa ciudad de Meribia, con un mapeado considerable y docenas de sitios por explorar; visitaremos la ciudad mágica de Vane; un pueblo habitado por ladrones; otro por tontos, y todo esto aderezado por los continuos y geniales diálogos (algunos de ellos totalmente adultos), discusiones e indirectas entre nuestros protagonistas y docenas de secuencias de animación que nos presentarán a cada nuevo personaje y otros sucesos de interés. Sentiremos la traición, el odio y el acecho de Magic Emperor y sus secuaces. Un conjunto de sensaciones que pocos RPG nos pueden ofrecer, tan sólo las obras maestras del género creadas por SQUARE y ENIX.

WORKING DESIGNS ha situado la curva de dificultad en el lugar adecuado, lo que nos obligará a luchar continuamente para preparar nuestros combates contra los enemigos importantes. Pero nada de combates gratuitos,

incluso en el mapa principal no tendremos encuentros desagradables, porque la mayoría de los enemigos se pueden evitar, y con un poco de habilidad y un quiebro al estilo Rivaldo, los dejaremos de lado. Es de justicia decir que la banda sonora de la versión **PLAYSTATION** es muy superior en calidad a la escuchada en **SATURN**, cosa curiosa por cierto, y que se convierte en otro de los alicientes del juego por su tremenda variedad. Esto se lo debemos al dúo formado por **Noriyuki Iwadare** e **Isao Mizoguchi**. Si os gusta mucho, el pack especial incluye un CD con las mejores piezas, e incluso la de la intro de **MEGA CD**. Y ya que ha-

blamos de la maravillosa versión original para el artefacto de SEGA, el próximo número quiero mostraros algunas pantallas de dicha versión (LUNAR **SILVER STAR**), además de los ocho *Bromides* restantes, nuevas pantallas, enemigos, magias y combates y,

si tengo espacio, imágenes del tercer episodio, LUNAR MAGIC SCHOOL. Deseando que este mes la sección haya sido de vuestro agrado me retiro a mis aposentos. La segunda parte dedicada a LUNAR **SSS** me está esperando...



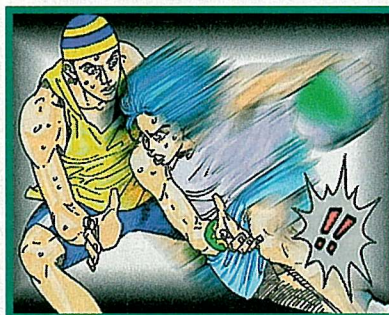
El pueblo de Meryod se caracteriza por estar suspendido sobre las aguas y por la estupidez de sus habitantes.

manga

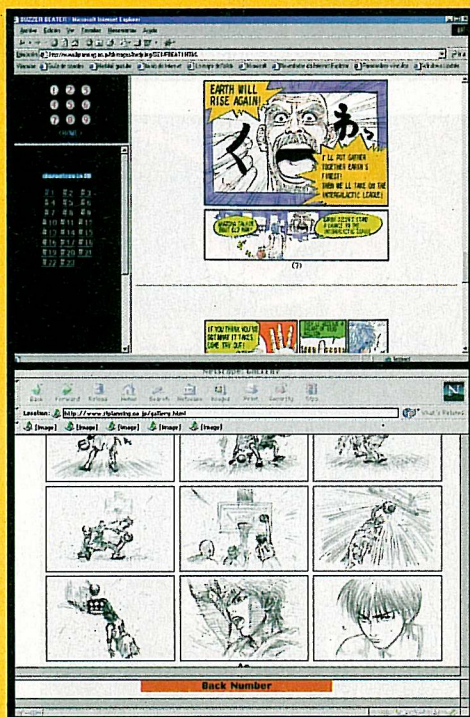
Coordinado por **NEMESIS**

Tras el éxito alcanzado con su anterior obra, **SLAM DUNK**, **Takehiko Inoue** sorprendió a todos con la creación de otro manga de baloncesto, pero con destino a ser publicado exclusivamente a través de **Internet**, en forma de serial. Una vez lanzado en en papel impreso, **BUZZER BEATER**

llega a **PSX** en forma de cómic animado, como ya sucediera con el genial **COBRA** de **Buichi Terasawa**. El resultado es sencillamente espectacular.



En **BUZZER BEATER** abundan los mates espectaculares, los tiros imposibles y todo tipo de tapones y chapas.



En la Web. Esta es la dirección del manga **On-Line** de **Inoue**, que ha servido de base a las entregas **PSX** (de hecho, es la página personal del autor):

www.itplanning.co.jp

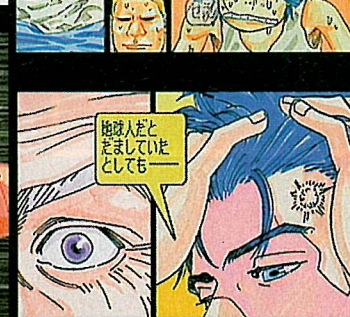
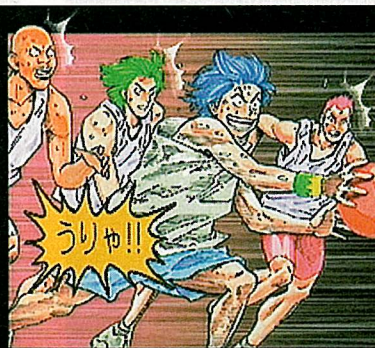
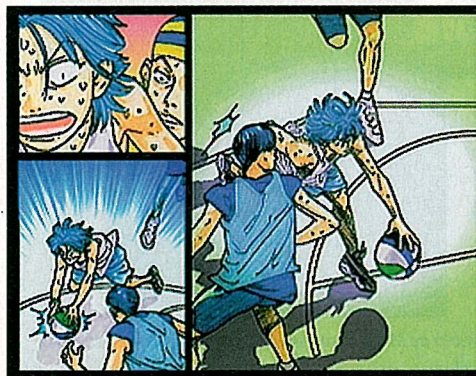
Aquí tendrás la posibilidad no sólo de ver las 80 entregas del manga original en japonés, sino además los 23 capítulos que han sido traducidos al inglés por el momento. Podrás deleitarte con una galería de bocetos, comprar *merchandising* de la serie, o escribir al autor.

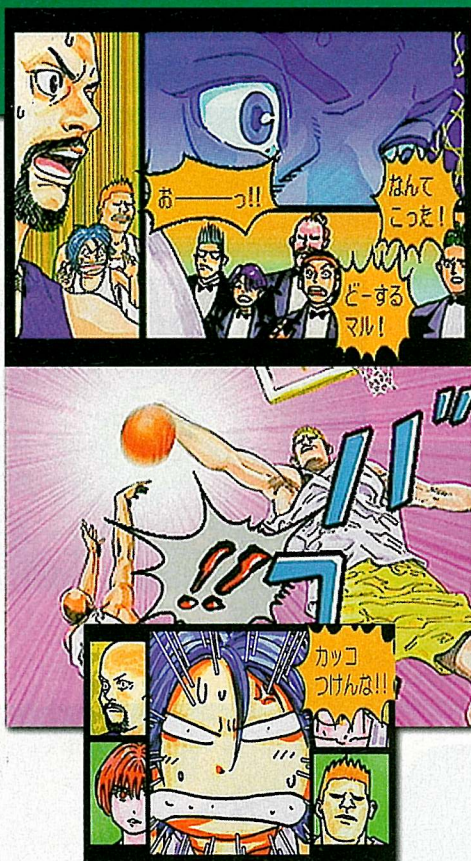
PlayStation

BUZZER BEATER



Arriba tenéis a **THE SCOPE**, en los tiempos en los que militaba en la selección de baloncesto de **Cantabria**. No era bueno, pero sobaba testículos ajenos como nadie.

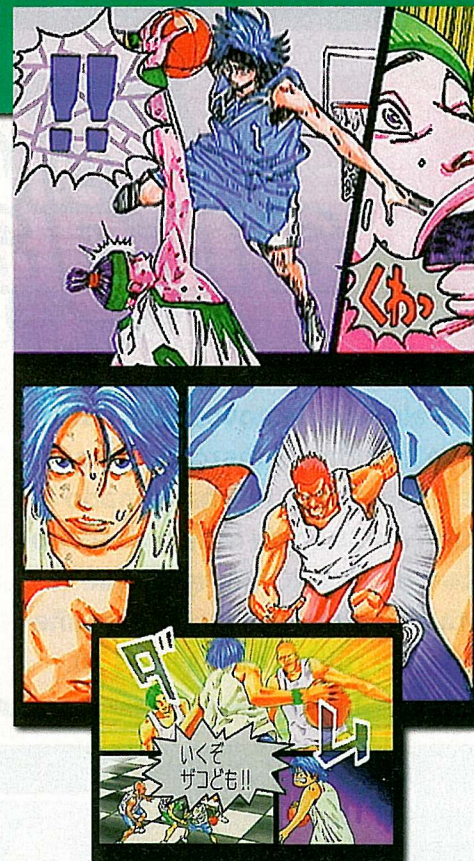




El humor está muy presente a lo largo del argumento de **BUZZER BEATER**, siendo este aspecto además potenciado por unos cómicos FX.



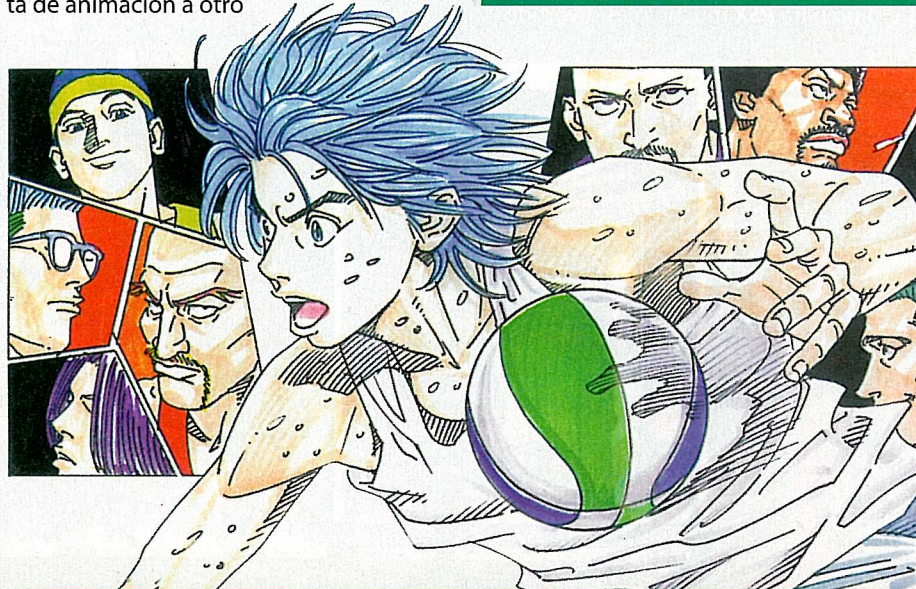
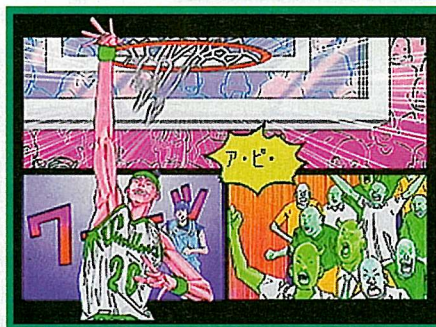
Las nada menos que 80 entregas del manga de **Inoue** están repartidas en los dos CDs de **PLAYSTATION**, desde el inicio hasta el final de la serie.



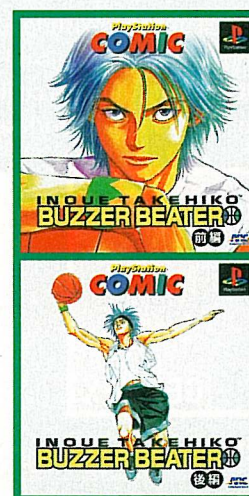
La acción se sitúa en el siglo XXI, en el que el baloncesto ha alcanzado tal popularidad universal, que los humanos compiten con extraterrestres.

R BEATER

No hace demasiado tiempo, con motivo del lanzamiento del COBRA de **Buichi Terasawa**, os hablé de los **PLAYSTATION COMIC**, genuinos mangas animados (dotados de música y efectos de sonido) para la consola de **SONY**, que solían rondar los 2.900¥ de precio. Ahora es **ARC ENTERTAINMENT** (los mismos que nos brindaron **THE GRANSTREAM SAGA**) quien do-
ta de animación a otro



manga, en este caso un curioso comic **On-Line** de **Takehiko Inoue**, autor de **SLAM DUNK**. Originalmente las viñetas de **BUZZER BEATER** fueron distribuidas en **Internet** en forma de serial para llegar finalmente al papel impreso a través de revista y *tankoubon* (el clásico tomito recopilatorio) a manos de **SHUEISHA**. Ahora aparece en forma de dos compactos para **PSX** (comercializados por separado), que recogen en total los 80 capítulos del manga de **Inoue**, formando un verdadero tebeo interactivo. **ARC ENT.** utiliza los más diversos efectos gráficos para dar vida a las viñetas, que se van sucediendo ante los ojos del alucinado usuario, mientras la música **Hip-Hop** y unos delirantes efectos de sonido le alegran los oídos. Impactante a nivel visual y bastante divertido a pesar del problema del idioma, **BUZZER BEATER** es una gran compra para fanáticos del manga, siempre y cuando tengan en cuenta que sólo es un tebeo, no un juego.



SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	ARC-ENT.
PROGRAMADOR	ARC/GTV

manga

PlayStation

Entre el aluvión de novedades para **PSX** que inundan el mercado japonés todas las semanas, nos ha llamado la atención un título de la semidesconocida compañía AROMA, en el que se rescata el espíritu y el look de las añejas series de robots de los años 70.



Inexplicablemente condensado en cuatro discos compactos (para ofrecer luego sólo nueve fases), **70's Robot Anime GEPPY-X** no pasaría de ser otro shoot 'em-up del montón para **PLAYSTATION** si no fuera todo un homenaje a las inolvidables series de mechas de la década de los setenta, desde **MAZINGER Z** a **GOLDORAK**. Cada una de las fases del juego se presenta al jugador como si fuera un episodio más de **GEPPY-X**, una ficticia serie de TV de los años setenta con cabecera



plejo a un corte publicitario donde se anuncian ficticios objetos de *merchandising* relacionados con la serie, como champús, un aliño para ensaladas o un manga de **GEPPY-X**. Tantos anuncios, intros, cabeceras y secuencias intermedias de animación convencional y CGI son quizás los responsables de que un matamarcianos tan nimio y ramplón como este **GEPPY-X** ocupe la friolera de 4 CDs (los mismos que **FINAL FANTASY VIII**, por poner un ejemplo). Porque para ser since-

GEPPY-X está protagonizado por una bestia mecánica capaz de transformarse en tres robots diferentes, todos ellos sospechosamente parecidos a famosos mechas de los años 70.

70'S ROBOT ANIME GEPPY-X

con sintonía cantada, créditos finales, etc... En las últimas semanas me he vuelto loco buceando por **Internet** en busca de información sobre esta supuesta serie, por si hubiera existido realmente. Y parece que no, aunque el gran trabajo de ambientación realizado por AROMA hace dudar a cualquiera. Incluso en el ecuador de cada episodio/fase, el usuario asiste per-

ros, dejando al margen el look años 70 (presente en las pelambreras y los trajes de los protagonistas) y los guiños a las series de robots de aquella época, el resto de **GEPPY-X** carece de interés. Los gráficos parecen sacados en muchos casos de un juego de **SFC** y tampoco es muy jugable que digamos. Existen otros muchos shoot 'em-up para **PSX** mucho más divertidos.



SUPER Information

FORMATO 4 CDROM
PRODUCTOR AROMA
PROGRAMADOR AROMA

Lo mejor de todo el juego: un corte publicitario donde se anuncia otra ficticia serie de TV, que no es otra que una parodia del clásico del manga y el anime **ASHITA NO JOE**.





SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG

■ Precios extranjero por
vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Países: 15.825 ptas.

Sala de máquinas

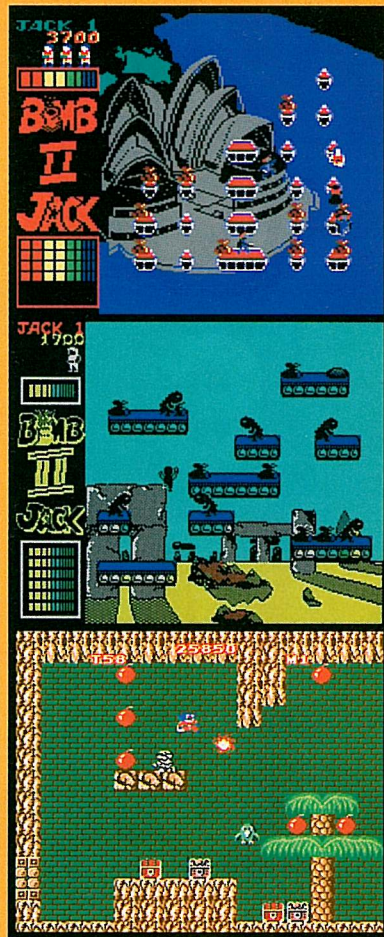
Coordinado por J.C. MAYERICK

BOMB JACK es el mejor ejemplo posible de lo que todo *arcade* debería aspirar a ser. Ese tipo de juego en el que no importa en exceso la calidad de los gráficos o la cantidad de escenarios disponibles. Un juego, en definitiva, que concentraba todos sus esfuerzos en lo más importante: la jugabilidad. Quince años después, damos fe de que sigue manteniéndola sin desgaste.

En tan sólo 112 K, TEHKAN programó uno de los títulos más divertidos y jugables de la historia de las **COIN-OP**. Hoy en día es difícil encontrarla en los salones recreativos, pero si tienes la opción, no la desaproveches.

Bomb Jack 2

ELITE, la compañía británica que se encargó de las adaptaciones de **BOMB JACK** para los ordenadores de 8 y 16 bits, programó una continuación con la intención de explotar el éxito cosechado. Si dicha secuela era exclusiva de los ordenadores de aquella época no es del todo seguro (por más que hemos buscado indicios de la existencia de la **COIN-OP**, no hemos encontrado nada). Por otro lado, apareció un título llamado **MIGHTY BOMB JACK** para **NES**, **AMIGA** y **ATARI ST** que era básicamente como el original en cuanto a desarrollo, pero con fases de *scroll* incluidas.

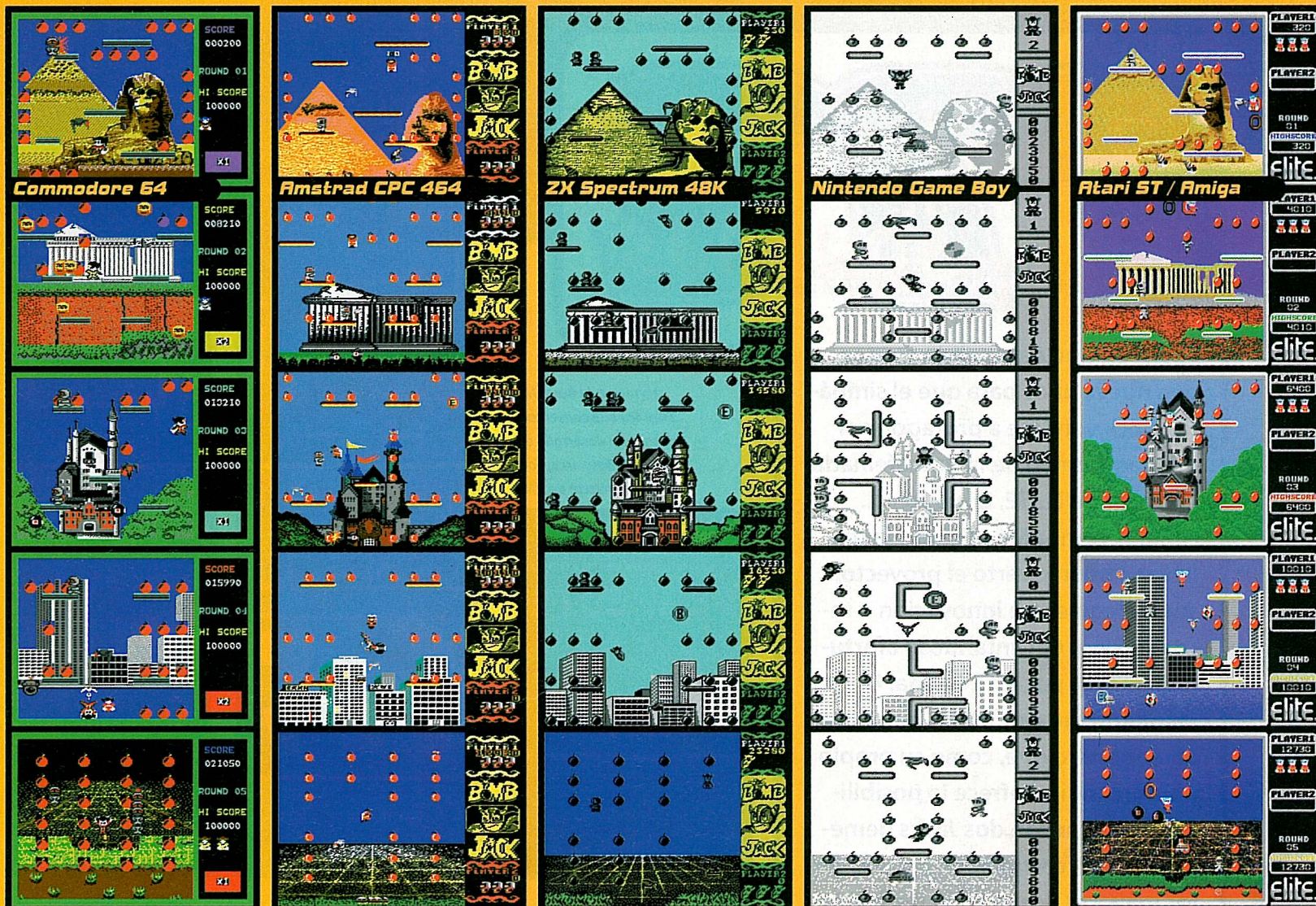


BOMB JACK



La quinta pantalla de cada ronda, la que tenía el fondo de la ciudad de **Los Angeles** iluminada en medio de la noche, era la única que no contaba con plataformas. Pese a que pueda pensarse que así era mucho más sencillo, la realidad era bien distinta. Desde el nivel 10 la dificultad era endiablada.

La sencillez siempre ha sido un buen aliado de la jugabilidad



Versiones. Buenas y variadas adaptaciones, y todas ellas con un factor en común: eran tan jugables como la **COIN-OP** original de TEHKAN. Luego, como era lógico, la calidad gráfica de cada una variaba considerablemente. De la sobriedad de la versión para **ZX SPECTRUM** (de las más jugables) al colorido de la adaptación para **AMSTRAD CPC** o la enorme similitud de las conversiones para **COMMODORE AMIGA** y **ATARI ST**. **COMMODORE 64** contó con una adaptación excelente pero regular a nivel gráfico, mientras que **GAME BOY** contó con una soberbia recreación programada por los chicos de **BIT MANAGERS**. Buen nivel en general.

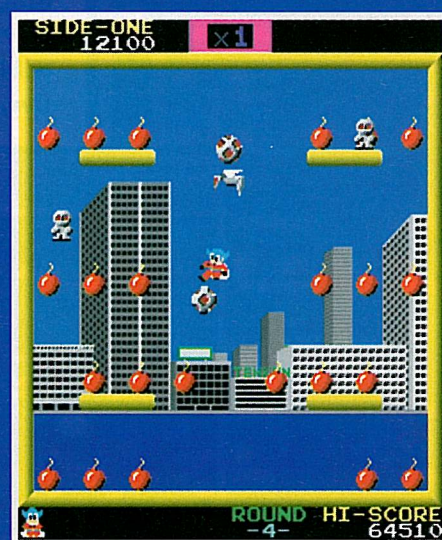
Todo lo que hace falta es un mucho de imaginación y la habilidad justa para dotar al juego de todo lo necesario, en este caso una endiablada velocidad que permite finalizar cada nivel en apenas unos segundos. El objetivo en cada uno de ellos no puede ser más sencillo: recoger las veinticuatro bombas que hay repartidas por la pantalla antes de que ésta se llene de enemigos. Luego existen ciertos añadidos que permiten recoger una mayor cantidad de puntos, como las B de *bonus*, las P con las que es posible «comerse» a los enemigos y, quizá la más difícil, las bombas con la mecha encendida. Si se recogían en el orden correcto, Jack podía recoger hasta veintitrés de estas bombas, lo que significaba un *bonus* de 50.000 puntos. Los *items* con la letra E, por último, añadían una unidad al contador de vidas del juego. Pese a que contaba con tan sólo cinco fondos diferentes, era muy difícil que el jugador se encontrase con dos

niveles idénticos. De hecho había dieciséis configuraciones para las plataformas y otras tantas para las bombas, lo que arrojaba una cifra total de combinaciones de 1280. Jack se desplazaba por la pantalla realizando impresionantes saltos, aunque con la capa era posible planear y recoger hileras horizontales de bombas. Lo cierto es que una vez dominado el movimiento de Jack (que respondía a la perfección a nuestras ordenes), uno llegaba a sorprenderse de las maniobras que llegaba a realizar. Toda una lección de jugabilidad.



SUPER
Information

COMPañIA TEHKAN
AÑO 1984
GÉNERO ARCADE
FASes INFINITAS



bilidad, una práctica venida a menos en estos tiempos

Sala de máquinas

Tuvieron que pasar nada menos que nueve años para que el simpático Jack volviese a protagonizar un juego, amén de la descafeinada creación de ELITE, BOMB JACK II. NMK, la compañía encargada de llevar a buen puerto el proyecto, supo elegir entre innovación o reconversión, decantándose afortunadamente por esta última. El resultado fue este **BOMB JACK TWIN**, un engendro que, como su propio nombre indica, ofrece la posibilidad de jugar con dos Jacks gemelos a la vez, corrigiendo así uno de los mayores desaciertos de su predecesor BOMB JACK: el siempre divertido modo multijugador.

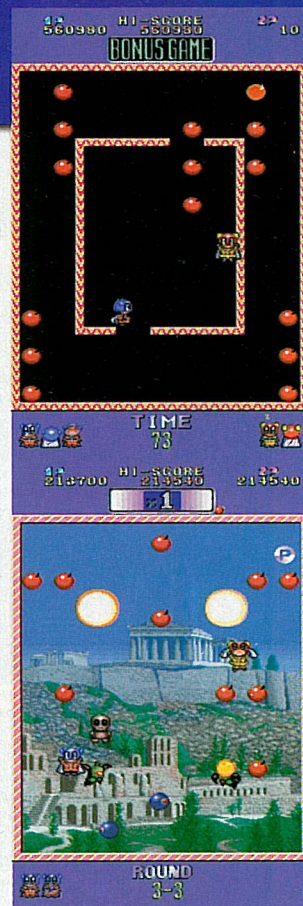
Lo mejor de **BOMB JACK TWIN** era que conservaba intacto el desarrollo original de BOMB JACK. Todo un acierto de NMK.



Como en BOMB JACK, el jugador era recompensado con 50.000 puntos al recoger las 23 bombas encendidas.

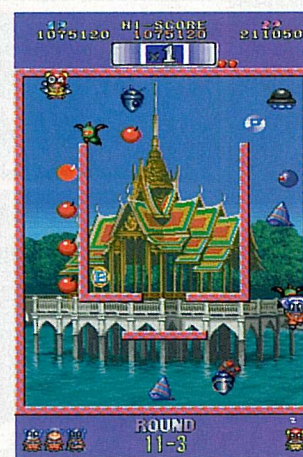
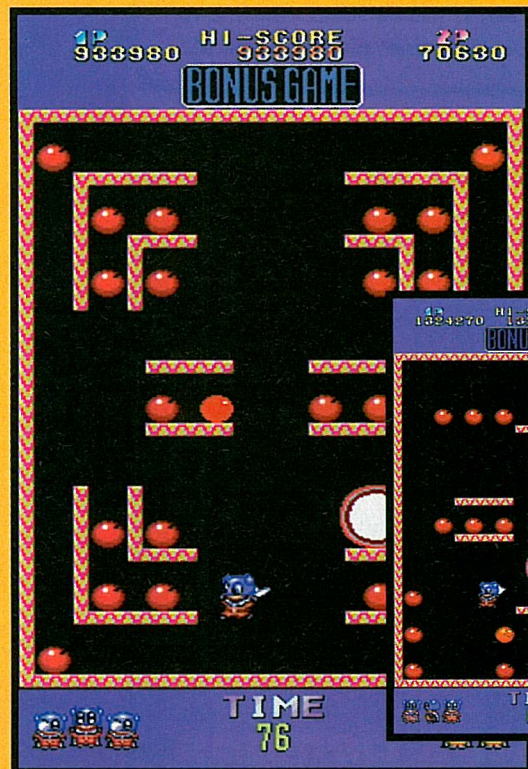


El mapa del mundo, con las trece localizaciones posibles situadas en Europa, Asia y Norteamérica.



Niveles de Bonus.

Determinados países contaban con un nivel de *bonus* que aparecía tras finalizar las tres pantallas que lo conformaban. El objetivo en estos niveles era básicamente el mismo, recoger las veintitrés bombas y, a ser posible, en el orden correcto. La diferencia en esta ocasión se encontraba en la existencia de un contador de tiempo, generalmente muy ajustado. Debido a esto, un sólo jugador podía recoger las veintitrés bombas, pero difícilmente en el orden correcto. Para lograr esto último se necesitaba la cooperación de dos jugadores simultáneos, aunque debido a la disposición de las bombas, esto se tornaba extremadamente complicado. En definitiva, unos niveles muy difíciles que nos limitábamos a superar a toda velocidad.

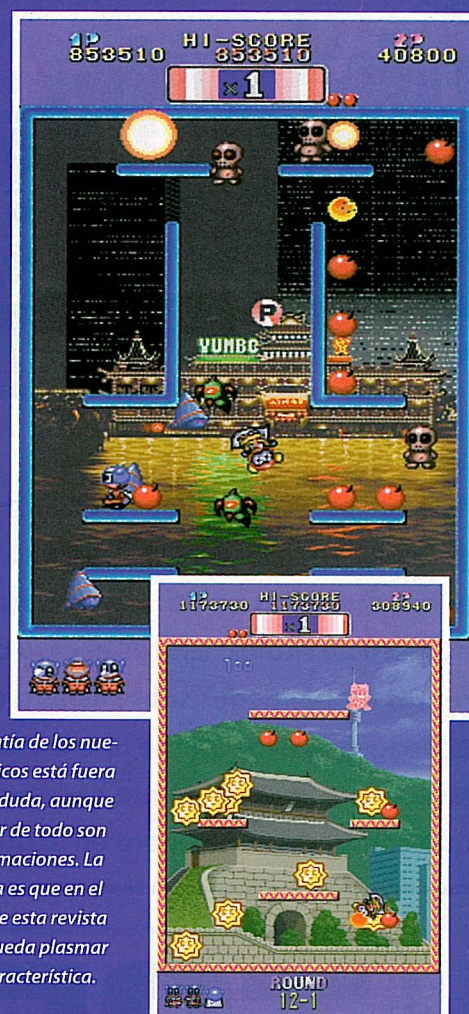




La India, el Reino Unido, Francia, los Estados Unidos... Cualquier país del mundo sirve como reclamo para que Jack y su nuevo acompañante se desplacen hasta allí y lo despejen de bombas.



La simpatía de los nuevos gráficos está fuera de toda duda, aunque lo mejor de todo son las animaciones. La lástima es que en el papel de esta revista no se pueda plasmar esa característica.



BOMB JACK TWIN



La belleza de los gráficos era lo más espectacular de este Bomb Jack Twin, junto a la simpatía de los enemigos.

La estructura de las plataformas era más variada, conservando algunas de las originales de Bomb Jack.

En nueve años se evoluciona lo suficiente como para que un título y su secuela no tengan nada que ver. Con BOMB JACK y BOMB JACK TWIN esto no es así. La sabia elección de NMK al limitarse a transformar el clásico BOMB JACK en un arcade prácticamente idéntico al original, pero con nuevos escenarios y sprites, fue una consideración digna de elogio. No en vano, salvo los niveles de *bonus*, el resto del juego no añade ni un sólo elemento novedoso en su desarrollo, excluyendo, claro está, la presencia de nuevos fondos y un mayor número de configuraciones de las plataformas. En lo que sí se gana es en la velocidad del juego, posibilitado por la extrema suavidad con que todos los *sprites* se mueven por la pantalla. Si ya era una delicia el control de Jack en la primera parte, en esta segunda dicho aspecto

se ve superado con creces. Los *ítems* con una P en su interior (para inmovilizar a los enemigos), una B (con puntos de regalo) y con una E (vida extra para el jugador), siguen siendo los únicos que aparecen en el juego, confirmando una vez más el ánimo de sus programadores por crear una simple versión modernizada del juego. BOMB JACK TWIN, para terminar, se desarrollaba en trece países diferentes, cada uno de los cuales se componía de tres fases en las que el fondo no variaba. En cuanto a la dificultad, nada que ver con su predecesor, pues la posibilidad de representar muchos más *sprites* en pantalla permite que BOMB JACK TWIN, a partir del nivel diez más o menos, se convierta en un juego casi imposible. Menos mal que la P suele aparecer con bastante más celeridad que en BOMB JACK...



SUPER
Information

COMPañIA	NMK
AÑO	1993
GENERO	ARCADE
FASES	13 PAISES

a pie de pista a pie de pista a pie de pista

Coordinado por **J. ITURRIOZ**

Aunque parece que deportes como el fútbol tienen todo el protagonismo en la lista de lanzamientos de **PLAYSTATION**, hay otras disciplinas que poco a poco han ido acumulando un importante número de títulos. Este es el caso del motociclismo que, en sus diferentes modalidades sobre asfalto o motocross, presenta un total de ocho juegos a los que se une la próxima aparición de **CHAMPIONSHIP MOTOCROSS**. Seguidamente hacemos un análisis de estos programas, que completan un género en el que hay grandes títulos.



126

TODO MOTO



El motociclismo es una de las disciplinas clásicas dentro del mundo de los videojuegos. Ya en los ordenadores de 8 y 16 bits pudo disfrutarse de programas promocionados por estrellas del motociclismo, como **Angel Nieto** o **Jorge Martínez Aspar**. El mundo de las recreativas no ha sido una excepción, con programas tan emblemáticos como **HANG-ON** y **SUPER HANG-ON**, dentro de las competiciones sobre asfalto, y de **ENDURO RACER**, en el motocross. El primero de estos títulos logró una enorme popularidad que le llevó a ser versionado para todo ti-

po de consolas (portátiles, 8 y 16 bits), e incluso para ordenadores. La llegada de **PLAYSTATION** supuso el relevo de la anterior generación de juegos, entre los que el único superviviente es **ROAD RASH**. La llegada de este programa abrió el campo de acción para que en 1996 llegase **INTERNATIONAL MOTO X**. A partir de ese momento se da la curio-

El rey de las dos ruedas

Dentro del mundo de las motocicletas, hay que destacar la labor de **ELECTRONIC ARTS**. La compañía norteamericana, además de ser la que cuenta con el mayor número de títulos (cuatro en total), dispone de los programas de mayor calidad. Así, las dos versiones de **MOTO RACER** son un ejemplo de velocidad, mientras que la versión de **ROAD RASH** en tres dimensiones es todo un espectáculo.

sidad de que han sido dos los lanzamientos aparecidos en los siguientes años. En los mismos se alternan juegos de motocross (cuatro en total), con programas en los que las competiciones se realizan sobre asfalto (tres si se cuentan las dos versiones de **ROAD RASH**). A ellos hay que sumarle la fórmula introducida por **MOTO RACER** en las que se combinan en un mismo compacto ambos tipos de competiciones. Poco a poco, sin hacer demasiado ruido, han completado un potente catálogo de juegos del que nos ocupamos en estas páginas.



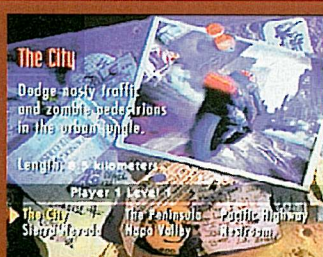
EN PLAYSTATION

ADemás DE UNIR DOS TIPOS DE COMPETICIONES DE MOTOS, LA GRAN APOR

RESPETANDO AL

ORIGINAL, ROAD RASH FUE EL PRIMER PROGRAMA DE MOTOS PARA PSX

PLAYSTATION



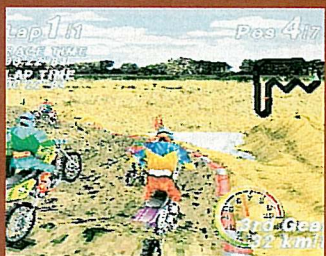
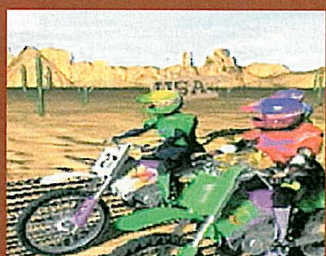
Tras su paso por los 16 bits, ROAD RASH supuso el primer contacto de PLAYSTATION con el mundo de las motocicletas. El compacto, basado en la versión de 3DO, mantenía el espíritu de sus antecesores. Así, las carreras se celebran sin cortar el tráfico y en ellas es posible golpear a los rivales con objetos como barras o cadenas. Sin ser un juego definitivo supuso una buena piedra de toque. Posteriormente pasó a la serie PLATINUM.

ROAD RASH

COMPANIA: EA PROGRAMADORA: EA
JUGADORES: 1 CONTROL: DIGITAL
CAMARAS: 1 CIRCUITOS: 6



PLAYSTATION



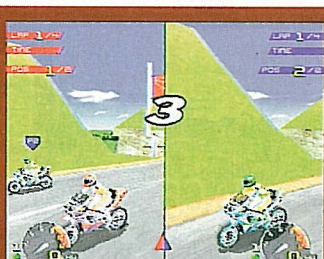
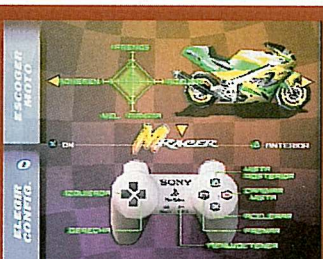
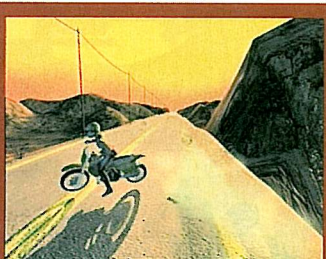
En 1996 llegó el primer juego de motocross para PLAYSTATION. Su limitada calidad gráfica afectó de forma considerable a la jugabilidad, haciendo muy complicado el control de las motocicletas. Su aspecto más destacado es el de las opciones, en el que, junto a una considerable gama de circuitos, recogía un editor de pistas y otro de competiciones. La intro es otro de los puntos fuertes del juego.

INTERNATIONAL MOTO X

COMPANIA: WARNER PROGRAMADORA: GRAFTGOLD
JUGADORES: 1 CONTROL: DIGITAL
CAMARAS: 4 CIRCUITOS: 30



PLAYSTATION



En 1997, ELECTRONIC ARTS vuelve a la carga con un segundo programa centrado en el motociclismo. La principal aportación del compacto es la inclusión de motos de carretera y de motocross. La velocidad conseguida supera con creces a la de sus competidores, logrando una suavidad hasta entonces desconocida. Además, fue el primer título en incluir la posibilidad de dos jugadores simultáneos.

MOTO RACER

COMPANIA: EA PROGRAMADORA: DSI
JUGADORES: 1-2 CONTROL: DIGITAL
CAMARAS: 4 CIRCUITOS: 10

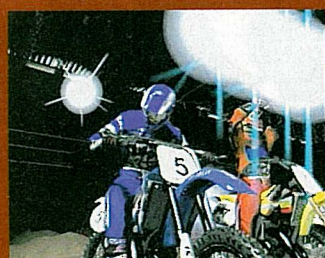


ACION DE MOTO RACER FUE LA VELOCIDAD Y LA ENORME CALIDAD GRAFICA

LA VELOCIDAD DE MOTO RACER Y LA ESPECTACULARIDAD DE ROAD RASH 3D SON

DOS DE LOS ASPECTOS MAS DESTACADOS DENTRO DEL MOTOCICLISMO PARA PSX

PLAYSTATION



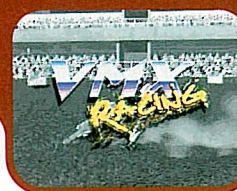
El mismo año del lanzamiento de MOTO RACER llegó al mercado otro juego dedicado al motocross. Del mismo, lo único que puede salvarse es la espectacular y breve *intro* creada mediante imágenes de ordenador. El resto del juego es de lo peor que ha aparecido para esta consola, sin que existan aspectos que puedan salvarse de la quema. Un programa que desafortunadamente no pasará a la historia.

VMX RACING

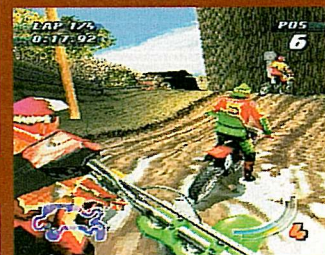
COMPANIA: FUNSOFT PROGRAMADOR: PIG

JUGADORES: 1-2 CONTROL: DIGITAL

CAMARAS: 4 CIRCUITOS: 10



PLAYSTATION



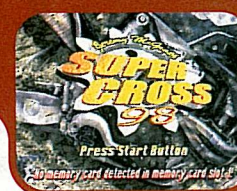
En 1998 el motocross levantó el vuelo con el programa creado por ACCLAIM. En su promoción colaboró la gran estrella del motocross Jeremy McGrath, continuando una tradición que hacía mucho que no se empleaba en el motociclismo. La calidad gráfica y la jugabilidad logradas hacen que siga siendo uno de los títulos de referencia. Entre las opciones destacan el editor de circuitos y el debut, en este género, del control analógico.

JEREMY McGRATH SUPERCROSS 98

COMPANIA: ACCLAIM PROGRAMADOR: PROBE

JUGADORES: 1-2 CONTROL: ANALOGICO

CAMARAS: 4 CIRCUITOS: 7



PLAYSTATION



El éxito logrado por la primera entrega de MOTO RACER llevó a EA a la creación de una segunda parte en la que el protagonismo sigue estando compartido entre las motos de carretera y el motocross. En la misma se repite el grupo programador (DSI), logrando una rapidez superior a la de su antecesor. Para hacer más atractivo el título se aumenta considerablemente el número de circuitos y se incorpora, por primera vez, la vibración.

MOTO RACER 2

COMPANIA: EA PROGRAMADOR: DSI

JUGADORES: 1-2 CONTROL: ANALOG-VIBRAC

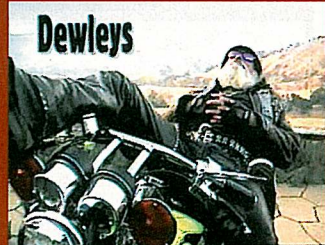
CAMARAS: 4 CIRCUITOS: 32



AUNQUE ELECTRONIC ARTS ES LA COMPAÑIA QUE CUENTA CON MAYOR NUMERO

a pie de pista a pie de pista a pie de pista

PLAYSTATION



EA se convierte en el líder absoluto del género con el lanzamiento de la segunda entrega de ROAD RASH. El compacto mantiene el espíritu original de la saga, pero da un cambio radical en el apartado gráfico. El entorno en tres dimensiones permite ofrecer una cara renovada de uno de los clásicos del mundo de los videojuegos. Los pintorescos personajes y la perfecta adaptación entre música y acción, hacen el resto.

ROAD RASH 3D

COMPañIA: EA PROGRAMADORA: EA
JUGADORES: 1 CONTROL: ANALÓGICO
CÁMARAS: 4 CIRCUITOS: 8



PLAYSTATION



Centrado en el mundo de las superbikes, CASTROL HONDA es el último programa en llegar hasta el catálogo de títulos de PLAYSTATION. Bajo el patrocinio de HONDA, el programa se basa en la unión entre jugabilidad y calidad gráfica. Aunque la velocidad es inferior a la lograda por la segunda entrega de MOTO RACER, la perfecta reproducción de los movimientos de los pilotos sobre las motos es una auténtica delicia.

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

COMPañIA: THQ PROGRAMADORA: INT. ENT.
JUGADORES: 1-2 CONTROL: ANALO-VIBRAC
CÁMARAS: 4 CIRCUITOS: 14



PLAYSTATION



Este es el último programa de motociclismo del que tenemos noticias. A la espera de la versión final, y con unas cuantas incógnitas por determinar, lo que parece claro es la apuesta por la jugabilidad. Entre sus aspectos destacados se encuentran un desarrollo similar al de las recreativas y la presencia de Jeremy Carmichael. Con este juego THQ hace su segunda aparición en el género de las motocicletas.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS

COMPañIA: THQ PROGRAMADORA: FUNCOM
JUGADORES: 1-2 CONTROL: ANALO-VIBRAC
CÁMARAS: SIN DETERM. CIRCUITOS: SIN D.



línea indirecta

línea directa

Coordinado por **DOC**

Bienvenidos a mi templo de la «sabidurida». Espero que el sacrificio que hago quedándome a resolver vuestras dudas en lugar de irme a la piscina se vea recompensado... ¡Enviadme un bollycao!

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12,
28009 MADRID. Escribid en una esquina del sobre **Doc**.

GAMEBOY ESPIKINGLIS

Hola Doc, me gustaría que me resolvieras unas dudas:

- 1) ¿Qué diferencias hay entre el antiguo TETRIS y TETRIS DX?
- 2) ¿Qué beat'em-up me recomiendas para PLAYSTATION aparte de TEKKEN 3?
- 3) ¿Vale la pena comprar juegos en inglés como CONKER'S POCKET TALES o ZELDA DX? ¿Pierden su argumento?

Eduardo Hernández Perez, Zaragoza

Hola chaval. Allá vamos:

- 1) Algún que otro modo nuevo y, lógicamente, la inclusión del color para **GB COLOR**.
- 2) En 3D BLOODY ROAR 2 y en 2D SF ALPHA 3.
- 3) Si el juego es bueno, ¿por qué no va a valer la pena? La cantidad de argumento que este tipo de juegos pierde con respecto a uno doblado al español es directamente proporcional al número de clases de inglés que te has saltado.

TERMOMETRO

CALIENTE

Quedan menos de dos meses para que SEGA traiga a España su flamante **DREAMCAST**.

TEMPLADO

Que algunos de nuestros lectores sean como el de «la carta del mes».

FRIO

La cancelación de SW: RACER para **PSX** y el retraso de otros títulos de EA.



PSX Y DVD

Hola, tengo un par de dudas:

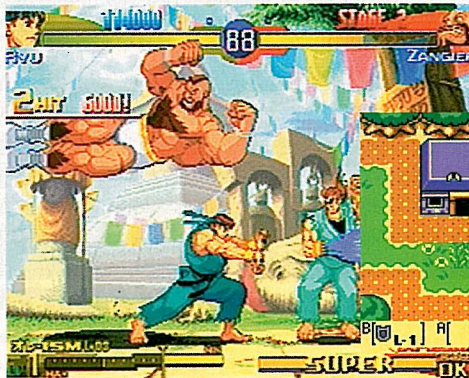
- 1) ¿Saldrá en **España** WINNING ELEVEN FINAL VERSION?
- 2) ¿Para cuándo TOMB RAIDER IV?
- 3) ¿**GAME BOY COLOR** o **NEO GEO POCKET COLOR**?
- 4) ¿Se conoce la fecha definitiva de salida de **PSX2**? ¿Y su precio?
- 5) ¿Finalmente tendrá DVD?

Javier Doñoro Martín, Alcala de Henares (Madrid)

Qué tal Javi.

Aquí tienes un par de respuestas:

- 1) No se sabe nada, pero si algún día sale, teniendo en cuenta el buen hacer de KONAMI, será incluso mejor que WINNING ELEVEN FINAL VERSION.
- 2) En la sección de noticias tienes un pequeño avance sobre el cuarto capítulo de TR.
- 3) Si no fuera por los beat'em-up de SNK, **GAME BOY COLOR** sería mi preferida, pero KING OF FIGHTERS es KING OF FIGHTERS.
- 4) Aún no, pero como hemos aclarado en algún que otro consultorio, la consola saldrá antes de Marzo del 2000. El precio definitivo también es todo un misterio.
- 5) Por supuesto que será con DVD, pero si a lo que te refieres es a la posibilidad de ver películas, la cosa aún está en el aire.



Si las imágenes estáticas de Dreamcast os parecen impresionantes, esperad a Septiembre y veréis

CARTA DEL MES

N. de la R.: Este mes queremos mostraros algunos fragmentos de una carta enviada por un sujeto, para que toméis ejemplo y nunca seáis tan torpes e ignorantes como él: «Os escribo esta carta un poco indignado con respecto a la imparcialidad deseable en los comentarios de la revista...», «...lo del R-TYPE DELTA es el no va más, un 94. Digáis lo que digáis, ese género está muerto y shooters en 3D mucho mejores son LYLAT WARS u OMEGA BOOST», «...tiene narices que le dediquéis una columna al RE3 con las imágenes del RE: CODE VERONICA al lado, que dejan en ridículo a las de PSX», «...resulta decepcionante que un juego como METAL GEAR SOLID te dure 2 días», «...las continuas parrafadas que se meten los personajes en MGS rompen la acción una vez tras otra», «¿Es que después del anti-aliasing os siguen gustando los píxeles, los parpadeos y las fusiones de polígonos?». N. de la R.: Cada uno puede pensar lo que quiera, pero juzgad vosotros mismos. No se pueden emitir ciertos juicios gratuitamente.



DE JAPON A ESPAÑA

Hola me llamo David, me gustaría que me dierais respuesta a estas preguntas:

- 1) ¿Saldrá DR. SLUMP en versión PAL?
- 2) ¿Saldrá ACE COMBAT 3 en España?
- 3) ¿Saldrá MARVEL VS CAPCOM para PLAYSTATION?
- 4) ¿Qué tal está MONKEY HERO?, ¿y ASTERIX?

David Osuna Mulero, Badalona (Barcelona)

Hola David, respondiendo:

- 1) Lo dudo bastante. No suelen prodigarse en España las adaptaciones de manga a juego.
- 2) Saldrá, aunque aún no hay fecha concreta.
- 3) Es difícil, pero nadie pensaba que podrían sacar X-MEN VS SF o MARVEL VS STREET FIGHTER.
- 4) MONKEY HERO es una aventura simple pero divertida y ASTERIX es de estrategia infantiloides.

DREAMCAST, GT2 Y TR4

¿Qué tal Doc? Tengo unas dudi-llas, a ver si me las resuelves:

- 1) ¿Aparecerá una revista exclusiva para DC?
- 2) ¿Qué pasa con el DVD de DREAMCAST?
- 3) ¿Dónde está MESSIAH?, ¿Y GRAN TURISMO?
- 4) ¿Para cuándo TOMB RAIDER IV? ¿Lara en DC?

Carlos García Álvarez, Badalona (Barcelona)

Intentaré resolverte las dudas lo mejor que pueda:

- 1) Con SUPER JUEGOS no necesitarás ninguna otra revista.
- 2) Al final nadie ha confirmado la noticia. Podríamos afirmar que de DVD, nada.
- 3) MESSIAH se retrasa más que los vuelos de Barajas. GRAN TURISMO 2 saldrá definitivamente el 30 de Septiembre en Japón (échate un vistazo a las YELLOW FLASHES).
- 4) Te remito a la sección de noticias. Por ahora en DC, nada de Lara.



DREAMCAST FREAK

Hola, soy un «freak» y las preguntas son:

- 1) ¿Cuándo ofreceréis información detallada sobre los juegos que aparecerán junto a DC?
- 2) ¿Estarán NBA 2000, NFL 2000, READY 2 RUMBLE o SHEN MUE?
- 3) ¿Trabaja KONAMI para DREAMCAST?

Un Freak, Vilanova i la Geltrú (Barcelona).

Que tal, Freakie. Atento:

- 1) Si mis cálculos no fallan, el mes que viene.
- 2) SHEN MUE no ha salido ni en Japón, pero READY 2 RUMBLE saldrá en EE.UU. junto a DC.
- 3) Ahora mismo están trabajando en la versión DC de CASTLEVANIA, pero de ISS no se sabe nada.



AGONIZANTE SATURN

Me llamo Fernando y tengo una SATURN y un montón de preguntas:

- 1) Últimos lanzamientos para SATURN después de DUNGEONS & DRAGONS.
- 2) Recomiéndame algún juego japonés que no se de ni de rol, ni de lucha ni matamarcianos.
- 3) ¿Qué pasó con SONIC THE FIGHTERS?, ¿Llegó a salir en «el país del sol naciente»?
- 4) ¿Qué pasa con el D2 de DREAMCAST? ¿No decían que iba a ser de los primeros en salir?

Fernando García Ramos, Badajoz

Qué tal, aquí van mis respuestas:

- 1) Después de D&D no han salido muchos juegos que merezcan la pena.
- 2) Buff, me lo pones difícil... el único que se me ocurre es el original SILHOUETTE MIRAGE.
- 3) SONIC THE FIGHTERS no llegó a salir ni tan siquiera en versión recreativa.
- 4) Al parecer están puliendo todos y cada uno de sus apartados para lograr crear una de las mejores aventuras de la historia de los videojuegos... O eso, o que la gente de WARP se está echando una pedazo de siesta que no veas.

Un verano con Mega Top y Super Mini



No hay que perderse los números extra de verano de las revistas MEGATOP y SUPER MINI porque son alucinantes. El extra de la MEGATOP lleva una colchoneta hinchable para la playa o la piscina de metro y medio de largo. Además, la revista tiene unas páginas especiales para pasar unas vacaciones divertidísimas con consejos de Bart Simpson, unas imágenes alucinantes de la película La Momia, un megapóster de los Backstreet Boys, todo sobre la cantante Britney Spears,

un montón de concursos... En Super Mini, el extra de verano

lleva un bikini de dos piezas para convertir a todas las niñas en las chicas más guapas de la playa. La revista incluye los juegos más divertidos para disfrutar en el agua o en la arena, sin olvidar las recomendaciones para ponerse morena sin quemaduras.

El número extra de verano de Megatop cuesta 525 pesetas y el de Super Mini 550.



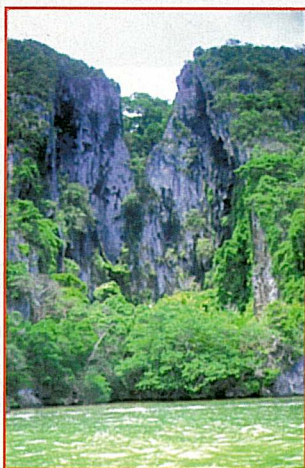
YOU regala el bolso más «cool»



Este mes de agosto, con la revista YOU, gratis el bolsito hippy más «cool» de la temporada. Se puede escoger entre dos colores, azul o negro, muy fáciles de combinar con toda la ropa. Y además, un súper reportaje con los actores más guapos del verano y las pelis que protagonizan, todas las técnicas paso a paso para decorar el cuerpo en casa, la moda ideal para llevar durante las vacaciones, cómo saber si se pueden tener dos rollos al mismo tiempo y no acabar fatal y muchísimo más. ¡Para no perderse!

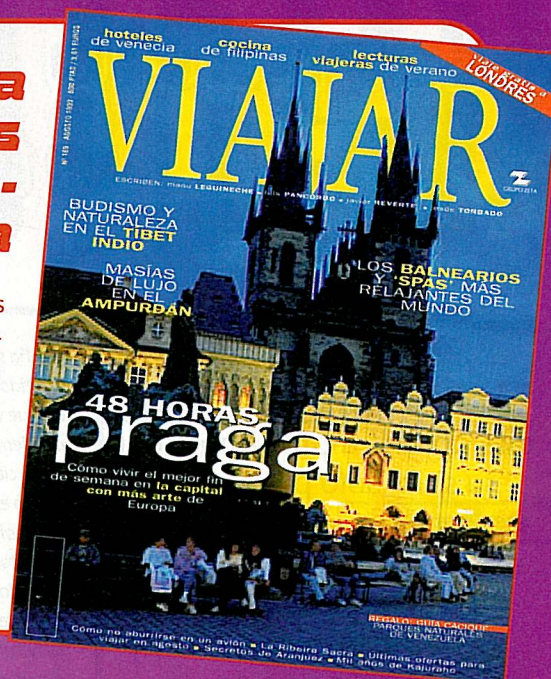


NO TE LO PIERDAS



VIAJAR regala la Guía Cacique de los Parques Nacionales de Venezuela

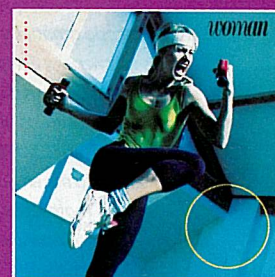
Este mes VIAJAR te regala la Guía de los Parques Nacionales de Venezuela, patrocinada por Ron Cacique. Para descubrir las playas vírgenes de los Roques, las cascadas de Canaima y la cuenca amazónica en una excepcional guía de más de 100 páginas. Y, en la revista, Praga, Tíbet indio, los mejores spas del mundo, un viaje gratis a Londres y las ofertas exclusivas del Club Viajar con Sol Meliá.



WOMAN te pone en forma con un CD Dance

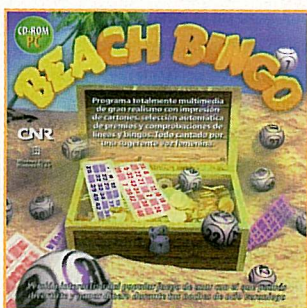
Con el número de agosto de WOMAN, un regalo de auténtico lujo: un CD con las mejores versiones «dance» de algunas de las canciones más emblemáticas de los años ochenta y noventa para ponerse en forma haciendo aeróbic mientras se escuchan temas como «Sweet dreams», «Here comes the hot stepper» o «Believe». Además, una propuesta de ejercicios para crear una rutina personalizada de trabajo. ¡Con el CD de regalo de WOMAN ya no hay excusa para no hacer ejercicio!

También, en agosto, los complementos que se llevan este verano: bolsos, zapatos, joyas...; un especial para cuidar tu cabello, cómo y dónde comprar de todo a precios mini, los protagonistas de máxima actualidad (Jaydy Mitchel, nuestra chica de portada, Anna Kournikova) y los reportajes más interesantes.



Bingo Multimedia con CNR

Con el número de agosto, CNR regala lo último en CD ROM: el Beach Bingo multimedia, un programa totalmente interactivo para divertirse y capitalizarse durante las vacaciones. El juego es totalmente automático: crea los cartones, los imprime, decide el precio de cada uno, otorga la cuantía de los premios, saca las bolas (y las canta con una sensual voz femenina) y se asegura de que todas las líneas y bingos sean correctos. Un entretenido y apasionante juguete para llenar de risas las largas tardes y noches de verano. Para disfrutarlo gratis con el número de agosto de CNR.



NO TE LO PIERDAS

interneocio

interneocio

Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes.**

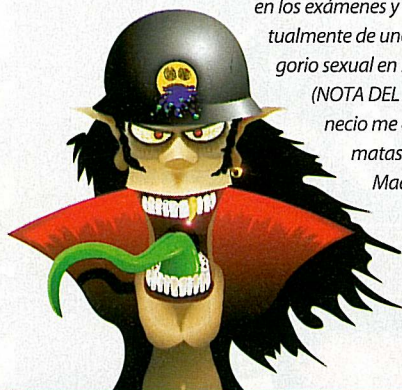
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

El fantasma ha sido pillado en su lamentable mentira

Saludos amigables, **MEGAGOLFO**. Soy yo de nuevo, la **MEGACERDA**, reverenciada por todos y odiada por algunos insurrectos sucios de los tuyos. Como sé que es algo que te preocupa, te diré que he sacado grandes y opulentas notas en los exámenes y estoy disfrutando actualmente de unos días de asueto y jolgorio sexual en las playas de **España**.

(NOTA DEL **SUPERGOLFO**: El pobre necio me envía la carta y en el matasellos pone «Chamartín, Madrid». Este lo más lejos



Este mes estoy, como os digo cada año, beneficiándome a vuestras novias en alguna playa del litoral hispano. Espero que os piquen las medusas en vuestras partes y que os quiten las novias/os algún «guiri».

Quino Games. Un saludo a la mejor tienda de videojuegos de Arganda y parte del extranjero, y al dueño más saleroso.

Tanita, EseJota, Juan y Sonia. El agua de valencia de madrugada puede traer consecuencias funestas para los teclados.

Jorge J. Reyes García. Jo, macho, tu dibujo me llegó cuando ya los tenía todos seleccionados. Pero no te tires de los pelos de la espalda, el mes que viene va fijo. Sigue así y podrás competir con Guille en humor.

que ha salido de su casa es al veterinario. Sigamos...) Querido enemigo, me encuentro descansado y preparado, así que vamos con las preguntas que me corroen mis ya purulentas entrañas.

1) ¿Es cierto lo que he oído decir?

2) ¿No es más cierto que de la zona de tus tímpanos auditivos sale un material maloliente y viscoso, que debidamente secado por los chinos sirven para fabricar baratijas de Todo a Cien?

3) Un vecino tuyo, que no revelaré su nombre para que no le agredas, me ha dicho que te pones a bailar desnudo, a las cuatro de la mañana en el balcón, esperando que los del camión de la basura se te beneficien. ¿Es verdad?

4) Por cierto, a ver si sujetas a tu novia (que reconozco que está buena aunque algo trastornada), porque ha cogido la dichosa costumbre de perseguirme para robarme los zapatos viejos, calcetines sudados y olerlos como una posesa. Incluso, cuando la veo en Alcalá-Meco, se echa al suelo e intenta olfatearme los pies. ¿Qué le pasa? ¿Qué le has dado a oler? ¿Tus pies apestan más que los míos?

5) Nunca has mostrado tu verdadera jeta... ¿Por qué?

¿Acaso eres un escarabajo pelotero radiactivo? Espero que te de un ataque de colitis o caspa seborréica y ya no veas tras tus gafas culo-vaso.

La Megacerda, Madrid

GOLFOMENSAJES

Gaseosid Snake. No está mal tu carta, y la verdad es que tu apodo tampoco. Eso sí, deberás ser bastante más necio si quieres que publique tu misiva. Prueba otra vez.

Juan Sánchez. Tu carta y tu dibujo están a la par: patéticas. Como tu vida.

Ferry. Vale tronco, no te pongo en los golfomensajes... ¡Y una leche! Te pondré cuando me de la real gana. ¡Vamos hombre!

Yeti Simpaticón. Menos jalar por teléfono y rascarte las pelotas y ponte a escribir o a estudiar, que estás hecho un mentecato.

Marcelo Barrientos. Otro chileno. Pues como el mes pasado: saludos «guatonescos citronetas». Espero que lo leas antes del 2000.

Y a Pedolila, Carlos Rivera, Juanjo de Urioste, Jarm, Moonlight, etc. y los dibujantes... saludos y que os pique un polló la cabeza y el derecho.

TOP NECIO

Jarm

POR SUGERIRME ESTE TOP

La Megacerda

EL RIDÍCULO HECHO PROJO

Doc

POR SER UN ENANO DE MIERDA

Antigolferas Mix

POR SU CLAUQUETO CHILERO

Grij & Der

ES EL ÚLTIMO HASTA EN ESTO

Bueno **MEGACERDA**, has quedado en el más absoluto de los ridículos. Mira que hacerme creer que estás en la playa, y luego veo que el matasellos es de **Madrid**... Triste. Pero no sé por qué lo haces. Hay mucha gente que no puede irse de vacaciones y lo asume con dignidad. Ya sé que tu caso no es por problemas económicos o de trabajo, sino que siempre te ha dado palo pasear tus carnes flojas por las playas. Pero no te agobies, un póster de **Santo Domingo** y un poco de arena de la de tu gato, y te haces una playa donde hacerte fotos y mandármelas para tirarte el rollo y decir que te has ido de «rulo» por el caribe. Has hecho el ridículo más espantoso, y no te pongo en el número uno de los necios porque se lo prometí a **Jarm**.

Bueno, comento tu carta... **SUPERGOLFO**, no **MEGAGOLFO**, que ya va siendo hora que te enteres. El único jolgorio sexual que has tenido en tu vida es el que producen tus ladillas, auténticas devoradoras de tu celulitis inguinal.

1) Si has oído decir que me cepillo a las féminas que caminan de tu familia... sí.

2) Pues creo que a mí y a todo el mundo. El problema es si su cantidad no es normal, como te ocurre a ti. Sobre todo cuando esa cera la segregas en el «bul», y cuando te tiras un cuesco prende y pareces una calabaza de Halloween.

3) No, has entendido mal. Espero desnudo al camión de la basura porque a tu novia le da vergüenza el ruido que hago al hacerle el salto del tigre, que por cierto realizo desde el balcón. A cambio del favor de lo de la basura, a esos chicos les presto a tu hermana, que aunque huela peor que sus guantes no hace falta subirla al camión... se mete dentro solita (es su concepto de darse un revolcón).

4) En primer lugar, yo no tengo novia, sino novias. Soy fiel seguidor de la normativa sobre los monopolios, y prefiero compartir mis tremendas cualidades con muchas tías. Esa que dices que huele tanto debe ser la **Antigolferas Mix** que quizá confundiste con mi novia al verla agachada a mi lado (soy su ídolo y me hace reverencias continuas). La chica es un cruce entre humano y mastín, y lo que hace al olerte es seguir el rastro de tus «gayumbos nevados».

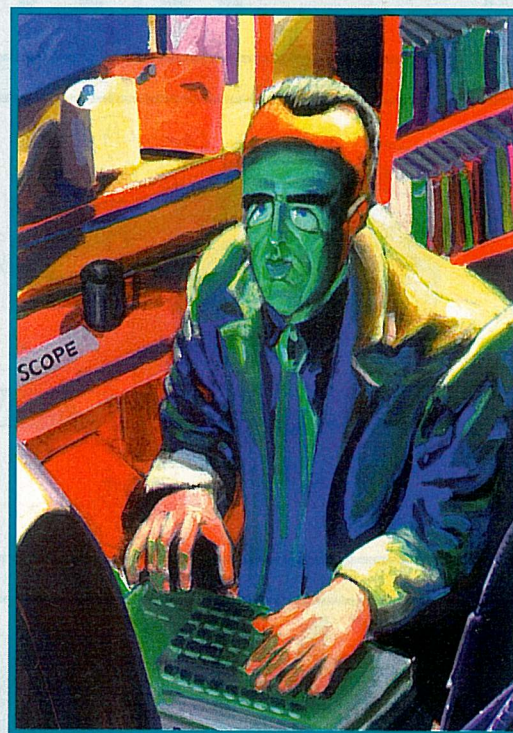
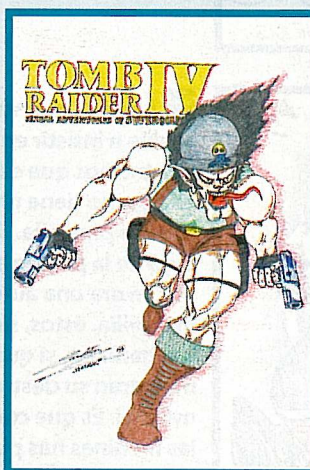
5) No quiero crearos complejo. «Talego liendre»

La pared del W.C.



← **Laura Pérez** se ha pasado. Impresionante la calidad de este dibujo en el que nos muestra sus grandes habilidades como caricaturista. No te puedes imaginar las peleas en la redacción por quedarse con él (que por supuesto gané yo), y con la foto en tanga de cuero que nos mandaste (jejejejeje).

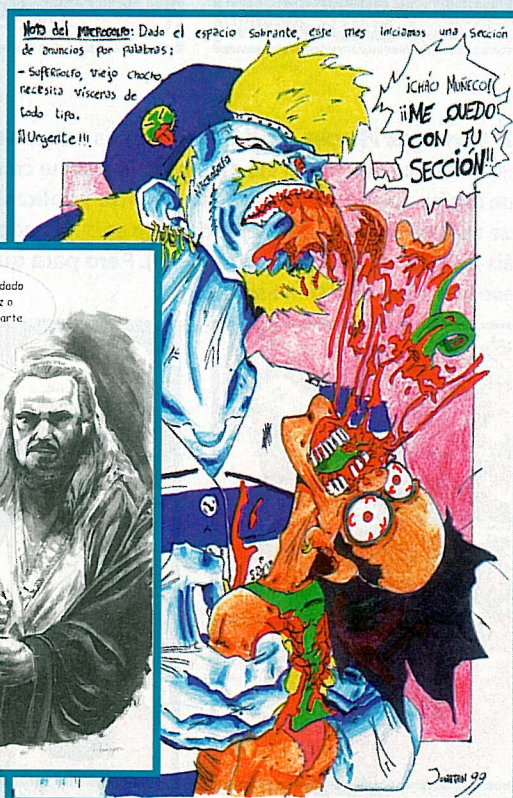
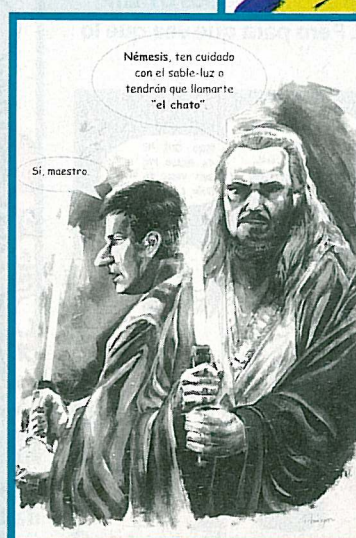
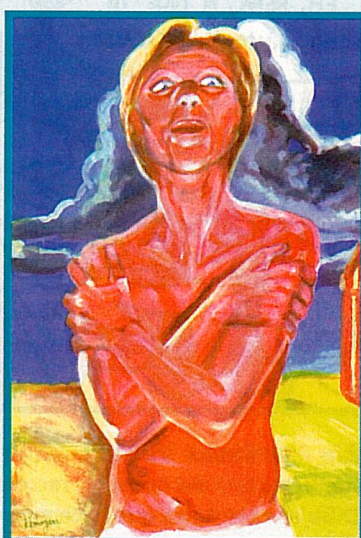
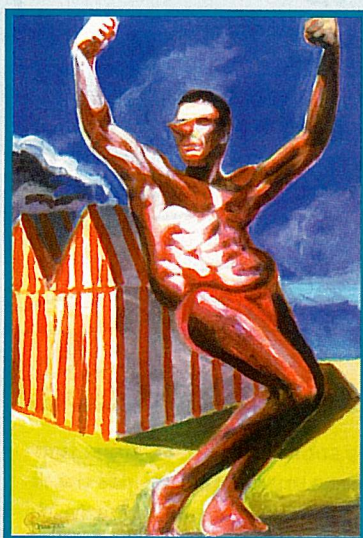
➤ **Begoña Andrés Magdaleno e Iñaki Landeira** nos envían estos regularillos dibujos. A Begoña la publico como pago porque perdí su ropa interior, y a Iñaki, pues porque me da la real gana. Seguro que podéis hacerlo mucho mejor (tú, además de eso, muchas otras cosas, Begoña).



↑ **Paniagua** ha sabido captar en su dibujo todo el dramatismo capilar y vital que sobrecoge la atormentada vida de **THE SCOPE**. Aunque quizás lo ha representado con unos cuantos años más, su mirada de perro triston y las entradas que le dan la vuelta al coco son impecables. Realmente bueno tu dibujín.

↓ **Eduardo Paniagua**, seguramente por sus fracasos sentimentales, no para de dibujar, y aquí tenéis algunos de los dibujos que le pedí: **NEMESIS** en tanga, **Belén** en topless (no exactamente grrrr) y un tercero de cosecha propia. Ahora dibújame a la tronca que sale junto a **SCOPE** en el **PRESS START** en plan «la veneno». Enhorabuena.

➤ **Johatan Sepúlveda** nos inunda la Pared del WC con un poco de violencia gratuita, que muestro porque sé que no la hacéis ascós. El mes que viene foto suya en bolas.



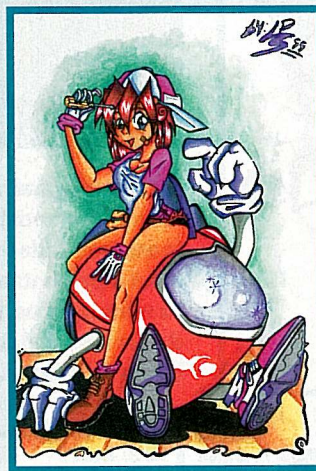
Nota del microscopio: Dado el espacio sobrante, este mes iniciamos una sección de anuncios por palabras:
- Sufrimiento, viejo chacho necesita visceras de todo tipo.
¡¡Urgente!!!

Juan 99

internecio



← Un tal **Getsu** cuya carta perdía al poco tiempo de scanear este dibujo, me envía esta currez que publico como ejemplo de lo que no se debe hacer. Getsu, menos cazalla y zumo de hombre y más práctica, que das bastante pena. Por ser la primera vez sólo te condeno al escarnio público y púbico.

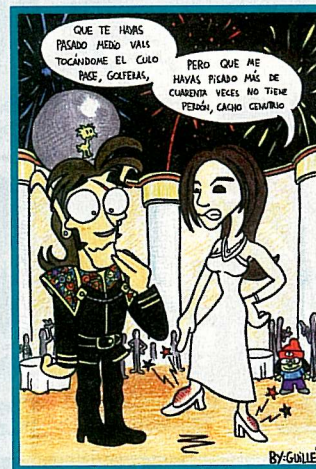


← **Laura Pérez** vuelve a insistir en demostrarnos que esto de dibujar no tiene ningún secreto para ella. Si el dibujo de la página anterior ya era una auténtica maravilla, éstos, sin ser tan geniales, sí que demuestran su destreza manual. Es que con el de las meninas has puesto el listón muy alto...



↑ **Tito «the cat» Nse García** me envía unos cuantos dibujos entre los que he seleccionado éste. Lo pongo grandote y guardo los otros. Se lo dedica a The Eva, Laura, Miriam Álvarez y a Eduardo Paniagua. Al final tendré que organizar un «golferas meeting» para que se conozcan y desparasiten todos mis internecios.

↓ **Soraya Recio Coll** es una de mis feligresas que mes a mes me hace una visita vía epistolar. Eso sí, he comprobado que me ha «puesto los cuernos» con otra publicación (¿?), cosa que espero no se vuelva a producir (o sois mis necios o mandáis los dibujos a la hoja parroquial). Pero para que vea que lo paso por alto, aquí tiene su dibujín.



↑ **Guille Martínez Vela**, a la izquierda y sobre estas líneas, sigue siendo el «numbergüan» del humor, y reconozco que una de mis grandes debilidades. Dibujar es lo único que hace mejor que yo, además, por supuesto, de partir nueces con los epidídimos, que quiere convertirlo en deporte olímpico.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO METAL GEAR

El afortunado ganador de 1 Premium Pack ha sido:

Fernando García Ramos (BADAJOZ)

Los agraciados con 1 juego METAL GEAR son los siguientes:

Alejandro Ríos Pereira (CADIZ)	Eloy Ocampo Agulla (PONTEVEDRA)
Alberto Cañadas Ortega (VALENCIA)	Cristina Gallardo Gómez (VALENCIA)
Ione Pla Bueno (BARCELONA)	Román Fernández Salas (CANTABRIA)
Adrián Villar Ramos (GUADALAJARA)	Carlos Alberto Pozo González (SALAMANCA)
Iñigo Malvido Almaraz (GUIPUZCOA)	David Pérez Núñez (LEON)
José Manuel Romero Fructuoso (MURCIA)	David Hernández Pinar (AVILA)
Pablo Koffler Urbano (GRANADA)	José Antonio Miguel Yagüe (SEGOVIA)
Luis Lara Rosales (MADRID)	Luis Vázquez Sáez (PALENCIA)
Angeles González Rodríguez (LUGO)	Angel José Alvarado Limia (ORENSE)
Víctor Torrecilla Chicote (ZARAGOZA)	Mónica González Porta (LERIDA)
David Placer García (LA CORUÑA)	Rafael Torre Ramos (JAEN)
Vicente Villena Masegosa (VALENCIA)	Javier López Sáez (PONTEVEDRA)
Germán Díaz Fuentes (BARCELONA)	David Valle Escobar (MADRID)
Carolina Pereira Alonso (ASTURIAS)	Alvaro Santamaría Martínez (BURGOS)
Antonio Giles Montaña (NAVARRA)	José Manuel Martín López (CIUDAD REAL)
Javier Delgado Fernández (SEVILLA)	Luisa Castrillo Gonzalo (SORIA)
Francisco José Camarasaltas Fernández (CORDOBA)	Javier Riera Sánchez (MURCIA)
Sergio Real Cuevas (MALAGA)	Visitación Fernández Misa (LEON)
Angela Mª Vara Rodríguez (TOLEDO)	Víctor Hugo Jiménez (MADRID)
Javier Esteban González (ALICANTE)	Fco. Javier García Castro (VALLADOLID)
Jorge García Martín (VIZCAYA)	Juan Carlos García Sisternas (GUADALAJARA)
Juan Diego Carrascal Arranz (VALLADOLID)	Alejandro Sánchez Rodríguez (ALMERIA)
Daniel Tea Nieto (MADRID)	Juan Antonio González Padial (BARCELONA)
Gonzalo de Miguel Jiménez (AVILA)	Iñaki García García (GUIPUZCOA)
José Alberto Toledano Muñoz (MADRID)	

* Debido a las vacaciones, y para evitar devoluciones, los premios se enviarán a partir del mes de Septiembre

**NOS
VAMOS
DE
COMPRAS**

Para anunciarte en esta sección,
llama al teléfono (91) 586 35 76

DREAMGAMES MACHINE OFERTA VERANO CONSOLA POR 54.990 Ptas.	
Final Fantasy VIII (USA) Dance Dance Revolution 2 Dino Crisis	Soul Calibur Air Force Delta Coolboarders
KOF'99 Samurai Shodown 2 (NG POCKET) Big Tournament Golf (NG POCKET)	Ogre Battle 64 Hybrid Heaven Win Back
OFERTA 2X1 JUEGOS DE IMPORTACION	
PONZANO Nº 72 MADRID TEL: 91 - 553 81 89 ZONA NUEVOS MINISTERIOS	

ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 HORAS
DISTRIBUIMOS TAMBIEN A TIENDAS
TEL. PEDIDOS: 91523 20 87 y 62911 81 51

Import GAMES PS Hacker CHIP EXTERNO...4.990 Pts

Tel : 91- 541 66 27

JAPÓN **USA**

MERCHANDISING JAPONÉS
EPISODIO I LA PRIMERA BATALLA

Figuras F18, Tekken 3 ...
Posters, Bandas sonoras

Envios a Toda España 24 H
Descuentos a Tiendas

GRUPO M-G-K INTERNATIONAL

visite nuestra web & tienda virtual: www.mgk.es

Plaza Miguel Hernández, 2
Apartado de Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

965 71 80 79
965 70 38 35

...NO BUSQUES MÁS... TENEMOS LO ÚLTIMO AL MEJOR PRECIO... NO BUS



STAR WARS
EPISODIO 1
La amenaza fantasma



APE ESCAPE
Una MONADA de juego!



SYPHON FILTER
Lo esperabas?



SILENT HILL
Tu peor pesadilla



DISTRIBUIDO EXCLUSIVO NYKO



BOOSTER PAK
PAK DE EXPANSION PARA NINTENDO 64
AUMENTA LA MEMORIA INTERNA EN 4 MB.
MEJORA LA VELOCIDAD Y CALIDAD GRAFICA.
PARA USO CON JUEGOS COMPATIBLES.

DISTRIBUIDO EXCLUSIVO NYKO



FORMULA 1
WGP 2



PLAYER'S CHOICE
Los mejores al mejor precio!



BICHOS
Ahora invaden a tu GAMEBOY COLOR!



DISTRIBUIDO EXCLUSIVO NYKO



SHOCK 'N' ROCK
SUPER-ADAPTADOR PARA TU GAMEBOY COLOR
VIBRACION AJUSTABLE PARALELAMENTE A CUALQUIER JUEGO NUEVO O VIEJO.
AUMENTA LOS EFECTOS AMPLIFICADOS. ADAPTADOR / CARGADOR INCLUIDO!

DISTRIBUIDO EXCLUSIVO NYKO



MEMORY CARDS
TARJETAS MEMORIA PSX
8X DISPLAY DIGITAL LED. 120 BLOQUES DE DATOS!
72X DISPLAY DIGITAL LED. 1080 BLOQUES DE DATOS!

DISTRIBUIDO EXCLUSIVO NYKO



SUPER MARIO BROS
DELUXE
Tu plataforma favorita en color!



GAME BOY COLOR
Y TU DE QUIEN ERES?

Y NO TE QUEDES SIN...
mando de última generación compatible con...
GRAN TURISMO 2
V-RALLY 2
RIDGE RACER TYPE 4...



¡UNETE AL CLUB!
con tu primera compra te hacemos socio de nuestro club y te obsequiamos con un estupendo regalo!

PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M-G-K TE LO PONE FACIL!

Línea Atención Comercial: **965 71 71 27**

BUSCA tu tienda MGK mas cercana

- ALICANTE**
• TORREVIEJA: Pza. Mig. Hernández, 2 - Tel. 96 570 49 83
- ALMERIA**
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 - Tel. 950 32 31 20
- ASTURIAS**
• OVIEDO: Cl. Foncalada, 13 bajo-D - Tel. 985 20 78 04
- BADAJOS**
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 - Tel. 924 30 40 72
- BALEARES**
• IBIZA: Cl. Vía Púnica, 5 - Tel. 971 39 91 01
• MALLORCA
• MANACOR: Cl. Baix des Cos, 39 - Tel. 971 84 50 11
- BARCELONA**
• Gran Vía, 1087 - Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 - Tel. 932 78 07 69
• Cl. Torroella de Montgri, 5 - Tel. 933 11 81 24
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 - Tel. 937 85 37 54
• STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• Cl. Mayor, 31 - 1º - Tel. 938 48 03 54
- BILBAO**
• BARRIO SANTUTXU:
• Cl. Part. de Allende, 10 - Tel. 944 73 31 41
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 - Tel. 944 15 56 42
- BLANES**
• Cl. Horta D'en Creus, 40 - Tel. 972 35 24 84
- CACERES**
• PLASENCIA: Avda. De la Vera, 19-21 - Tel. 927 22 37 74
- CIUDAD REAL**
• ALCAZAR DE SAN JUAN:
• Cl. Ferrocarril, 65 - Tel. 926 54 08 27
- CORDOBA**
• Avda. Jesus Rescatado, 2 - Tel. 957 76 46 12
- GRANADA**
• Concha Espina, 16 - Tel. 958 12 80 21
- HUELVA**
• Puebla de Guzman, 20 - Tel. 959 22 38 32
- ISLAS CANARIAS**
• LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 - Tel. 928 15 14 35
• SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: Cl. S. Francisco, 3 - Tel. 922 77 19 04
• LA LAGUNA: Cl. Las Nieves, 18 - Finca España
Tel. 922 65 76 05
• FUERTEVENTURA
• P. DE ROSARIO: Cl. 23 Mayo, 89 - Tel. 928 53 00 56
• LANZAROTE
• ARRECIFE: Cl. Góngora, 56 - Tel. 928 82 41 05
- LA CORUÑA**
• Cl. Méndez Pidal, 8 - Tel. 981 23 30 42
• NARON
• Avda. Solana, 22-24 - Tel. 981 38 07 03
- LLEIDA**
• Corregidor Escofet, 16 - Tel. 973 22 10 64
- LUGO**
• Cl. Guardias, 5-7 Centro - Tel. 982 20 32 83
• MONFORTE DE LEMOS:
• Cl. Roberto Baamonde, 54 - Tel. 982 41 00 69
- MADRID**
• COLLADO VILLALBA:
• Alcázar de Toledo, 35-1 - Tel. 918 49 18 05
- MURCIA**
• Cl. Pux Marina, 2 Bajo - Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 - Tel. 968 22 37 74
• MAZARRON:
• Avda. Constitución, 79 - Tel. 968 59 28 50
• CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo - Tel. 968 52 52 67
- SAN SEBASTIAN**
• Paseo de Errondo, 4 - Tel. 943 46 23 63
- SANTANDER**
• Centro Com. Valle Real - Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: Cl. Los Encinares, 13 - Tel. 942 33 78 87
- SEVILLA**
• ECILJA: Cl. Arroyo, 9 - Tel. 954 83 03 05
- VALENCIA**
• ALMUSAFES: Cl. Pinar, s/n - Tel. 961 79 52 22
- VIZCAYA**
• SANTURCE: Cl. Portalada, 2 - Tel. 944 83 27 16
- ★ NUEVA TIENDA



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.



GAME OVER

LAS DROGAS
NO
SON UN JUEGO



{El
miedo
ya
tiene
nombre}

SILENT HILL

recomendado para mayores de 15 años



SILENT HILL™ ©1999 Konami Computer Entertainment Tokyo. All Rights Reserved. Konami® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.
PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
c/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax: 91 5562835